02 CD-i Magazine

Bimestrale di programmi multimediali - Giugno/Luglio/Agosto 1995 - Nr. 02 - Spedizione in Abb. Postale 50% - Milano - L. 4.500

CD-i

ESCLUSIVO!
INTERVISTA AL CREATORE DI BURN CYCLE

STRIP POKER SENZA VELI

I FILM CHE VEDREMO A SETTEMBRE SUL CD-i

IMPARA L'INGLESE STANDO A CASA

17 TITOLI DA NON PERDERE

L'ELENCO COMPLETO DEI CD-i DISPONIBILI

CD-i Magazine
Casella Postale 853
20121 Milano

XENIA EDIZIONI

PC ACTION
MULTIMEDIA MAGAZINE

CD-ROM, Shareware-PD, Telematica & ALTRO
XENIA EDIZIONI
gigabyte
Lire 6000

MULTIMEDIA

anche con CD-ROM

XENIA
EDIZIONI

anche con CD-ROM

IN EDICOLA

LA RIVISTA DI CD-ROM PER PC·MAC·CD-I
CD MAGAZINE
XENIA

MANIA
SONIC

EDITORIALE

VACANZE CON IL CD-I

Avete mai pensato di trascorrere le vacanze con una console? E' vero che quando si è al mare, in montagna o al lago non si dovrebbe pensare che al riposo e al divertimento, ma è anche vero che durante i mesi estivi possono capitare le giornate di pioggia o i momenti di noia; e allora perché non portarvi dietro il CD-i? In fondo vi basterà collegarlo alla televisione della camera d'albergo o della casa presa in affitto per godervi qualche serata in compagnia di genitori e amici in modo un po' diverso dal solito. Per questo nel secondo numero di CD-i Magazine abbiamo voluto inserire dei titoli che potranno essere giocati proprio in vacanza con tutta la famiglia oppure in compagnia dei vostri amici per sfidare la noia delle brutte giornate. Non dimentichiamo poi chi per una ragione o per l'altra sarà costretto a restare in città e che grazie al CD-i potrà trascorrere un po' di tempo in compagni di uno strumento che sarà perfettamente in grado di insegnargli una lingua importante come l'inglese. E tutto questo in attesa di settembre, quando usciranno i primi film in italiano in versione Full Motion da vedere nelle serate d'autunno.

Buone vacanze da Stefano Gallarini

Gentile Lettore, nella speranza che la rivista abbia incontrato la sua approvazione, La invitiamo a sottoscrivere l'abbonamento per avere la certezza di ricevere (con un notevole sconto) la pubblicazione comodamente a casa Sua.

ABBONAMENTO A SEI NUMERI (la rivista è bimestrale) Lit. 21.500 (invece di Lit. 27.000) Versamento sul c/c postale n° 19551209 intestato a
XENIA EDIZIONI srl Via dell'Annunciata, 31 20121 MILANO
(indicare chiaramente la causale del versamento)

Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i

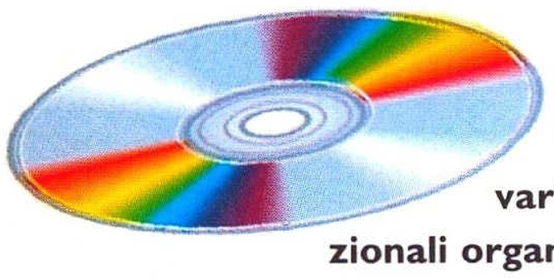
Gratis l'iscrizione

Philips desidera presentarTi un'iniziativa eccezionale!

Se possiedi un lettore Philips CD-i, iscriviTi al CD-i Club e godrai di una serie di vantaggi veramente fantastici.

Le novità in anteprima

Riceverai direttamente a casa tua il Catalogo titoli, con tutti gli aggiornamenti, potrai partecipare alle varie iniziative promozionali organizzate dal Club e sarai continuamente informato sulle eventuali novità di prodotto (gli accessori, la cartuccia Digital Video o altro).



Gli acquisti da casa

Ma c'é molto di più! Philips attraverso il CD-i Club Ti permetterà di ricevere a casa, comodamente, senza problemi tutti i titoli che Ti interessano.

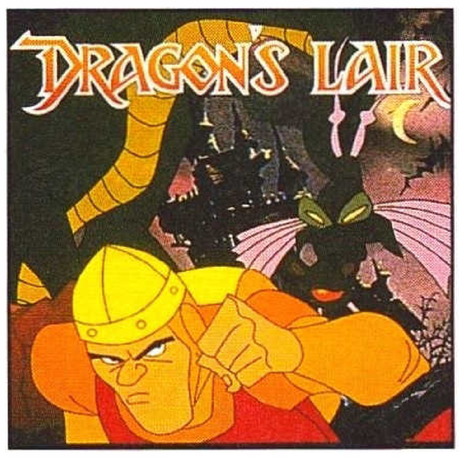
Regolarmente Ti invieremo le nostre offerte e potrai ordinare i titoli, con l'apposito buono d'ordine, per fax, per posta o semplicemente telefonando al nostro Numero Verde.

Se non l'hai ancora fatto iscriviTi al CD-i Club! Telefona al nostro Numero Verde, lascia i tuoi dati ed entra nel fantastico mondo del CD-i Club.

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-820026

International Tennis Open Due Giocatori

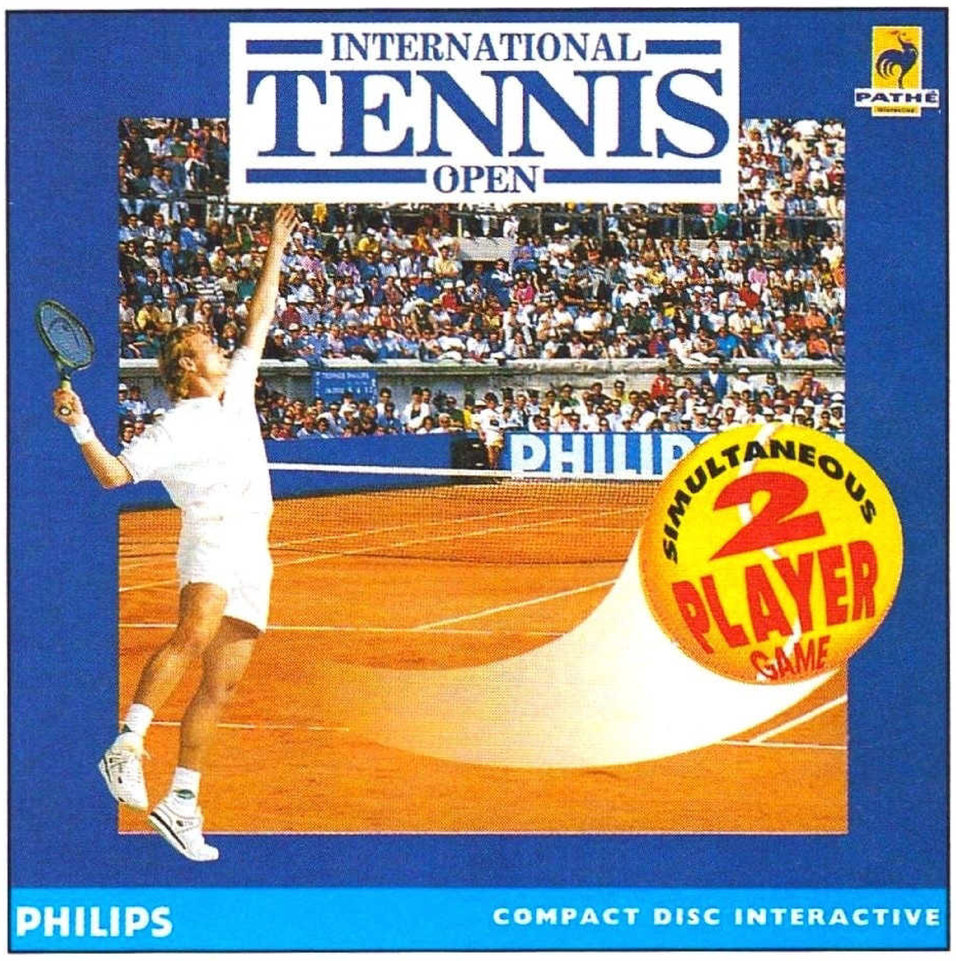
Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore! Versione italiana



Dragon's Lair I

Bisogna guidare Dirk, il nostro sfortunato eroe, attraverso il castello, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa che è stata fatta prigioniera dal malefico mago Mordroc. Un videogame dell'ultima generazione! Come entrare in un vero cartone animato! Digital video.

Versione originale. Istruzioni in Italiano.



The 7th Guest

Il più famoso e intrigante "mystery game" su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di orrori, fantasmi e rompicapo da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile!

Digital video. Versione originale.

Inca

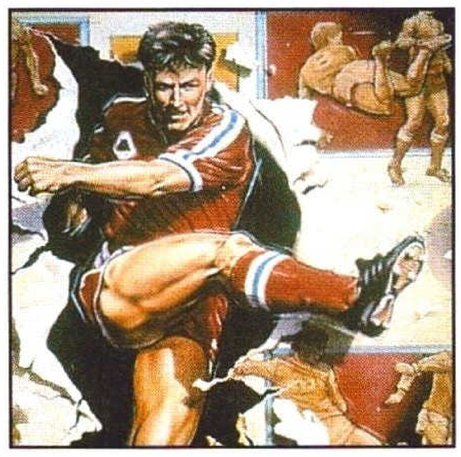
Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cinquecento anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri!

Versione italiana.

Phantom Express

E' tornato! Quel pazzo del Dott. Dearth è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazze che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontro a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà!

Versione originale



Striker Pro

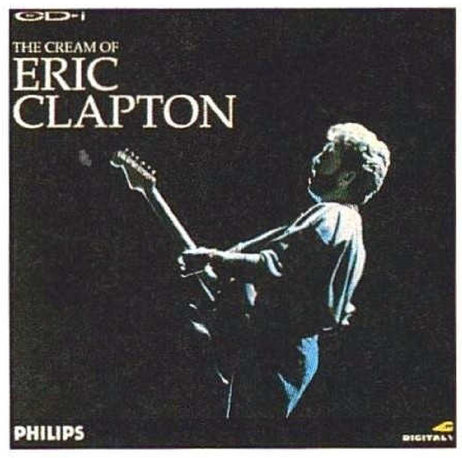
Il più emozionante gioco del calcio su CD-i! Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimesse e naturalmente, gol! Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio!

Versione italiana.

Mad Dog Mac Cree

Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e colpire i banditi che si muoveranno come in un vero film! Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo!

Digital Video. Versione Italiana.

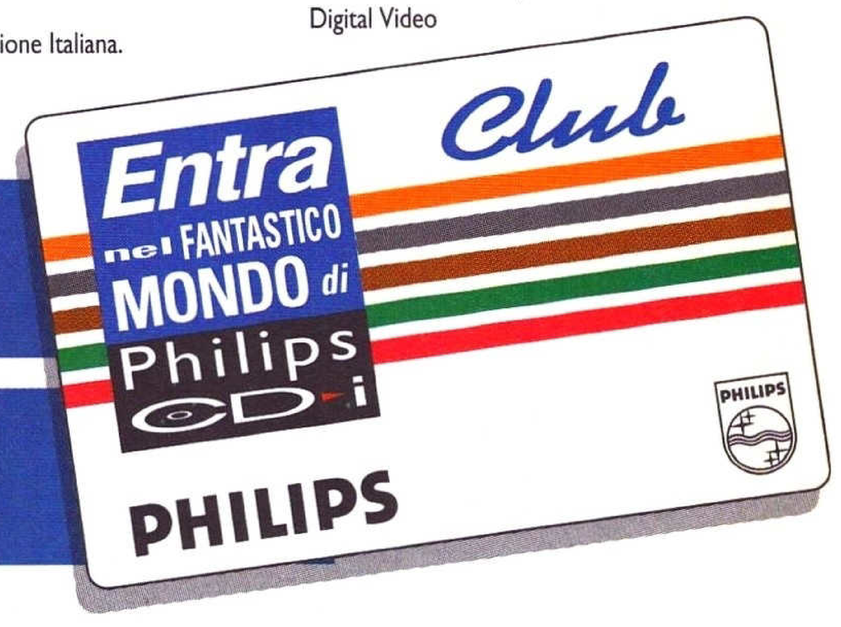


The Cream of Eric Clapton

Una delle leggende del Rock, Eric Clapton, si presenta nella rinnovata veste CD-i con i suoi classici di sempre: Layla, I Shot the Sheriff , Cocaine, Wonderful Tonight e molti altri.

Un CD-i che Ti farà rivivere le emozioni che solo il rock d'autore può dare.

Digital Video



Essere iscritti al Club CD-i ha i suoi grandi vantaggi.

Philips CD-i

PHILIPS

PHILIPS

CD-i Magazine

NEWS

Intervista al creatore di Burn Cycle 6

Mara Terzi: l'insegnante interattiva 8

REVIEW

Strip Poker Live. Se non lo fa vostra moglie (o vostro marito), ci pensa il CD-i! 14

Flash Back. Ricordi di grandi emozioni 17

The Apprentice. Com'è divertente diventare maghi 20

Mutant Rampage. Il primo picchiaduro su CD-i 23

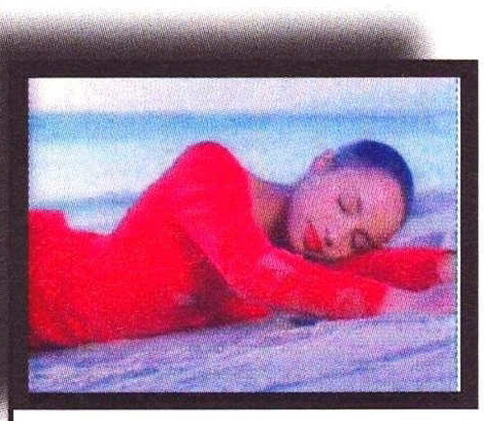
Aterix. Il gioco da tavolo davvero interattivo 26

Inca. Alla scoperta di un mondo straordinario 29

Chaos Control. Scaccia gli invasori dal tuo PC 32

Oxford Dictionary. Un dizionario e un modo per imparare divertendosi 35

Language Director. Fate silenzio, insegna il CD-i! 37



PREVIEW

Fx Fighters. Pugni poligonali 10

Micromachine. Miniguida, grande divertimento 11

Raise Of The Robots. Si risvegliano i cervelli elettronici 12

CD-I LIST

Che cosa compro oggi? La lista completa dei CD-i disponibili 52

VIDEO CD

Sade. Tutto il meglio della principessa nigeriana 47

The The. Il gruppo inglese che denuncia il mondo 48

Opera Immaginaire. Quando la grande Opera diventa grande animazione 49

MUSICA

Head Crash. Distorsioni rave a tutto schermo 41

Two Unlimited. La TV diventa discoteca 44

KARAOKE

Canta che ti passa 60

HELP

Dragon's Lair. Ecco come ti salvo la principessa 64

MOVIE CD

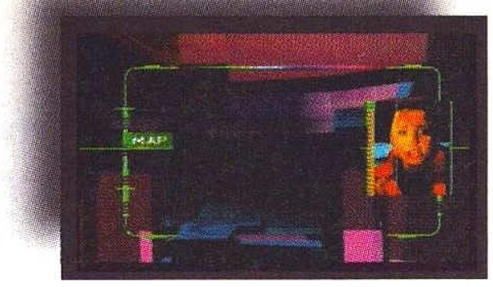
I segreti della scheda Full Motion Video 51

I film che presto vedremo 51

COUPON

Il tagliando per entrare nel club CD-i 66

INTERVISTA CON EITAN ARRUSI



Eitan Arrusi, l'autore dello straordinario Burn: Cycle, ci rivela tutto quello che sta dietro alla realizzazione di uno dei più bei titoli per CD-i.

Matteo Abis: Da dove hai preso spunto per la storia di Burn: Cycle?

Eitan Arrusi: Le cose che mi hanno influenzato sono state moltissime. Dal punto di vista cinematografico ho preso molti spunti dai film di fantascienza di Ridley Scott. Alien e Blade Runner hanno un modo tutto loro di interpretare il nostro futuro. Infatti io sono partito dalla domanda: "Come sarà il nostro futuro prossimo? E quale sarà il mio ruolo in questo futuro?". In questi due film il nostro mondo futuro è stato costruito in un modo molto realistico, prestando molta attenzione ai dettagli. Si cerca di dare una spiegazione delle cose che vengono fatte e del perché vengono fatte, non è casuale. E' sicuramente molto più interessante del futuro che vediamo in altri film, come Guerre Stellari, dove tutto è pulito, perfetto, irreale. Un altro film che mi ha dato molti spunti è stato sicuramente 1997 Fuga da New York, di John Carpenter; anche lì è stata fatta una ricostruzione molto credibile di un ipotetico futuro. Un'altro regista per me fondamentale, specialmente per come tratta la tematica della violenza nella società, è Sam Peckinpah, autore de Il Mucchio Selvaggio. Dal punto di vista della letteratura, ho preso molti spunti dalla letteratura Hard Boiled: apprezzo moltissimo autori come Raymond Chandler. Ma ovviamente ho letto anche Neuromancer di Gibson e Do Androids Dream Of Electric Sheep di Philip K. Dick, da cui è stato preso Blade Runner. Questi mi hanno aiutato nell'elaborare la complessità del mondo Cyberpunk. Ma durante i sei mesi che ho impiegato per la stesura della sceneggiatura ho fatto anche molte ricerche personali.

MA: C'è qualche videogame che ti è servito da ispirazione?

EA: Beh, io è una vita che ho tra le mani videogiochi. La maggior parte erano però del genere arcade. Per poter realizzare Burn: Cycle ho prima voluto giocare qualche avventura, soprattutto per avere chiaro in mente che cosa si poteva e che cosa non si poteva fare in quel genere di videogiochi. Ho giocato molto le avventure della Sierra On Line, come Heart Of China e la serie Leisure Suit Larry. Però non si può dire che mi abbiano influenzato.

MA: Quali sono le caratteristiche di un mondo cyberpunk che ti affascinano?

EA: Sicuramente la complessità. Come ho detto, la sensazione è che ti dia un'idea perfetta di come sarà il nostro futuro. Quali saranno i nuovi impieghi, come si vivrà la vita, quali saranno i divertimenti, chi avrà il potere ecc... Niente è casuale, tutto ha un senso compiuto, molto convincente. E poi mi affascina molto questo aspetto dark, molto decadente che pervade il mondo cyberpunk; in Burn: Cycle questo si vede soprattutto nel personaggio di Gala.

MA: Quale è stato il problema più grande che hai incontrato nel trasformare la tua storia in un videogame?

EA: Io sono partito da una sceneggiatura di 90 pagine che era concepita per un film. Nell'adattarla ad un videogioco ho dovuto imparare qualche trucchetto, perché i due media sono forme espressive molto differenti. Ad esempio, in un film si vedrebbe un personaggio in un ristorante, si farebbe uno stacco e lo si vedrebbe già nel salotto di casa sua. Per un videogioco invece è differente: bisogna far vedere tutti gli intermezzi del personaggio che esce dal ristorante e soprattutto bisogna motivare ogni suo spostamento. Inoltre, io avevo concepito Burn: Cycle con delle forme espressive molto simili al fumetto; anche questo aspetto è stato molto ridotto, perché temevo che non sarebbe stato recepito pienamente.

MA: Una delle cose più belle di Burn: Cycle è l'atmosfera che riesce a creare. Quale elemento del gioco (musica, grafica, voce fuori campo...) pensi che abbia contribuito maggiormente nel creare questa atmosfera?

EA: E' sicuramente un mix di tante cose differenti. Innanzitutto c'è la grafica che è fantastica. Le caratterizzazioni dei personaggi sono poi molto credibili, e questo da' molta profondità anche alla trama. La musica è poi di grande impatto; è stata composta da Simon Boswell, che ha già realizzato le colonne sonore di più di 30 film di prima visione. Tra l'altro ha anche collaborato con dei registi italiani, Dario Argento e Michele Soavi. Ha

composto una colonna sonora in grado di creare molta atmosfera. Anche gli story-boards disegnati da Graham Humpreys sono stati un aiuto preziosissimo.

MA: L'engine (leggasi "il software di gestione - il motore" NdD) 3D di Burn: Cycle è veramente impressionante. Quanto tempo ci è voluto per metterlo a punto?
EA: Innanzitutto l'engine di Burn: Cycle non è precisamente un engine tridimensionale. In realtà è un unico lungo filmato, con grafica 3D pre-renderizzata. Graham Deane, il nostro direttore tecnico, ha passato quasi un anno a mettere a punto il codice, e ha scritto anche un suo programma di compressione/decompressione estremamente valido. Praticamente ha lavorato solo su quello.

MA: C'è una scena in Burn: Cycle di cui vai particolarmente fiero?
EA: In realtà ce ne sono molte, per differenti motivi. Mi è piaciuta molto la parte in cui Dealey, il cattivo che punta la pistola a tutti, viene ucciso nell'hotel, verso la fine. E' stata una scena che ha fatto trasparire la giusta tensione, e l'attore è molto bravo. E' stato un piacere scrivere la sua parte. Anche il personaggio del dottore e la scena in cui Chris viene uccisa sono venute molto bene. Oppure la scena iniziale: i movimenti di camera sono molto belli, il montaggio è stato realizzato alla perfezione. Tra l'altro, nella scena di presentazione della Roulette Psichica faccio anch'io un apparizione cameo. Sono quello a cui esplode la testa!

MA: Pensi che il futuro dei videogames preveda l'utilizzo sempre maggiore di attori veri?
EA: Può andare sia in un modo sia in un altro, dipende tutto dal tipo di gioco che si vuole realizzare. Per Burn: Cycle l'utilizzo di attori in carne e ossa ha funzionato egregiamente,

ma anche i personaggi disegnati sono molto belli. Non credo che il problema sia come vengono rappresentati i personaggi, piuttosto se chi realizza i giochi abbia la possibilità effettiva di innovare, sotto un qualsiasi punto di vista. Purtroppo nelle case di produzione, che diventano sempre più grandi, c'è poca gente che capisce di che cosa necessiti un gioco per poter venire fuori bene. Noi siamo stati piuttosto fortunati, ma è vero che il futuro dei videogame dipenderà in gran parte dalla capacità delle grandi compagnie di capire quello che veramente è importante per lo sviluppo di un gioco. Purtroppo i grandi innovatori che ci sono nel campo cinematografico, come De Mille o Samuel Goldwin, in questo settore non ci sono. Lo dimostra il fatto che tra le centinaia di titoli che vengono sfornati ogni anno sono solo pochi quelli che la gente ricorda: 7th Guest, Myst, Doom e , speriamo, Burn: Cycle. In ogni caso credo che il futuro sarà determinato ancora una volta dal mercato delle console.

MA: Mentre lavoravi a Burn: Cycle, ti aspettavi che avrebbe avuto un così grande successo?
EA: Sì e no. Sicuramente mi sono accorto che stavo realizzando qualcosa di molto diverso dallo standard, specialmente per quanto riguarda il CD-i. Una cosa evidente era la capacità di Burn: Cycle di ricreare un mondo molto complesso. Una cosa che non mi sarei mai aspettato è il successo che Burn: Cycle sta avendo tra le gente di una certa età. Originariamente il gioco era stato pensato per un target dai 18 ai 25 anni. C'è stata invece una risposta molto positiva da parte di persone dai 30 anni in su.

dal titolo Virtual Night Club, una sorta di MTV interattiva. Io invece sto dedicandomi alla sceneggiatura di diversi film, che è la cosa che mi interessa di più. Probabilmente questi film avranno qualche elemento interattivo, o forse no. Chi lo sa? In ogni caso ho molti progetti in via di sviluppo.

MA: Burn: Cycle sarà convertito in qualche altro formato?
EA: Sì, su PC CD-ROM e Macintosh. Se ne stanno occupando due miei collaboratori. La data di uscita è incerta, probabilmente prima di Natale.

MA: Ci sarà un sequel a Burn: Cycle?
EA: La Philips ne sarebbe molto contenta, dato il successo che ha registrato qui in Inghilterra. Forse sarà Tripmedia a realizzarlo o forse no. E' ancora tutto molto incerto. In ogni caso i diritti appartengono alla Philips.

MA: Quale pensi che sarà il futuro del CD-i? Riuscirà a sostenere la concorrenza delle console giapponesi?
EA: E' molto difficile dirlo, il mercato è in continua evoluzione. Adesso oltre il 3DO stanno uscendo anche il Sega Saturn, il Sony PSX, l'Ultra 64...ci sono in campo i pezzi grossi e sicuramente ci sarà una competizione agguerrita. Se sapessi chi la spunterà comprerei subito le sue azioni. Sarà comunque il software a fare la differenza. Prendiamo ad esempio il 3DO. Se ne è parlato tantissimo, è stata considerata la macchina da gioco definitiva e che cosa ne è stato? E' sparito, perché non ha giochi. La Philips comunque ha un esperienza lunghissima in questo campo, e sono sicuro che non avrà problemi con le vendite del CD-i.

MA: Quali sono i tuoi progetti per il futuro? Giochi per CD-i?
EA: Il team di sviluppo di Burn: Cycle si è diviso; due miei collaboratori stanno sviluppando un gioco per CD-i

INTERVISTA A MARA TERZI

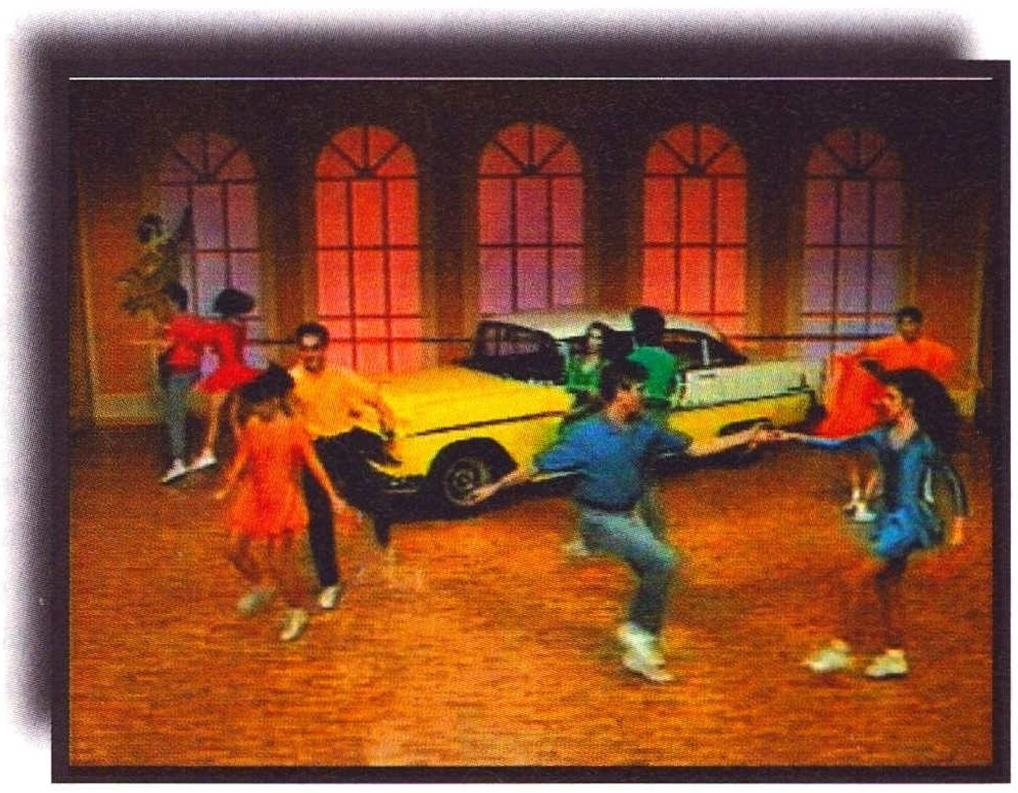
Mara Terzi, l'insegnante di "Si balla!", svela i suoi segreti

Stefano Gallarini: Da quanti anni insegna danza?

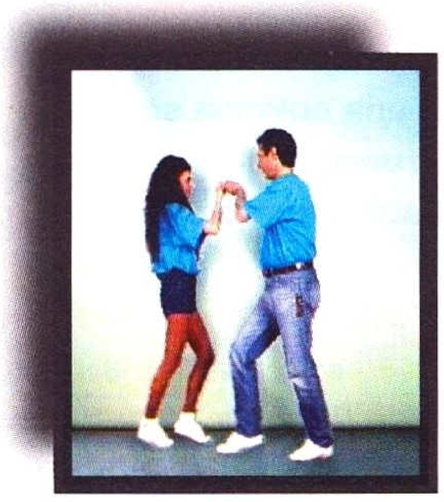
Mara Terzi: Sono 14 anni che insegno professionalmente anche se in realtà ho iniziato a ballare molto prima, fina da piccola. E' da sempre che l'insegnamento e la coreografia sono la mia passione, ma la carriera professionale è nata dopo essermi diplomata all'Opera di Stato di Varsavia.

SG: Che tipo di gente frequenta il Suo corso?

MT: Ho insegnato danza classica, contemporanea e flamenco a ballerini professionisti, a principianti, ad atleti del circo, a bambini, adulti e



ad anziani perché credo che la danza sia un piacere di cui nessuno dovrebbe privarsi. Appartiene all'essere umano, è un'esigenza del corpo. Battere il piede a un ritmo, muovere un fianco; tutta la nostra vita può essere considerata una danza che procede seguendo il ritmo del battito cardiaco. Perciò chiunque può frequentare i corsi, non vi sono limiti né di età, né di preparazione,



ma un ventaglio di possibilità per le esigenze di ciascuno.

SG: La timidezza gioca un punto a sfavore, cioè secondo Lei tanti rinunciano a venire a scuola perché timidi?

MT: Molti rinunciano, molti si mettono alla prova iscrivendosi a una scuola, altri, quelli più timidi, seguono tranquillamente in casa propria, nella loro privacy, il corso che interessa e che non hanno coraggio di frequentare pubblicamente.
Ci si può far prendere dall'emozione, dal timore di non essere all'altezza, dal timore del confronto, e poi quante volte mi sento dire "Io imparare a ballare?!? Mai! Sono proprio negato!". Ma non è una questione di incapacità o di mancanza di talento, è solo il timore più che umano che prende ognuno di noi quando ci si trova a dover affrontare qualcosa di sconosciuto. Bisogna essere più fiduciosi verso sé stessi e nell'insegnante.

SG: Si può davvero imparare a ballare con il CD-i?

MT: Naturalmente s"! Dopo il successo ottenuto dalla collana "Si Balla!" in videocassetta, credo che in merito a ciò non vi siano dubbi. Il CD-i non fa che arricchire ulteriormente con informazioni culturali, etniche, curiosità e altro un materiale didattico già valido in partenza. L'approccio alle varie lezioni è facilitato e la possibilità di scegliere il menu a priori è sicuramente un elemento favorevole a chi ha deciso di avvicinarsi alla danza per mezzo del video.

SG: Oltre a seguire le lezioni che cosa è importante fare?

MT: Innanzitutto è importante seguire le lezioni nell'ordine cronologico e come ho sempre raccomandato al termine di ogni videocorso della collana non avventurarsi in un nuovo passo senza aver prima ben appreso

quello precedente: questo per quanto riguarda la tecnica. Invece per acquisire l'espressività della danza o del ballo prescelto si deve accedere alle informazioni riguardanti la sua storia, oppure, sempre dal menu principale, sarà di grande utilità e ispirazione guardare il ballo finale.

SG: Si impara meglio singolarmente o collettivamente?

MT: Dipende dalla persona e dal carattere di ciascuno; per esempio può essere motivo di riunione o di divertimento collettivo, come mi hanno scritto molti miei videoallievi, cos" come può essere anche un momento della giornata da trascorrere soli con sé stessi divertendosi ironizzando sulle proprie difficoltà e gioendo dei progressivi miglioramenti.

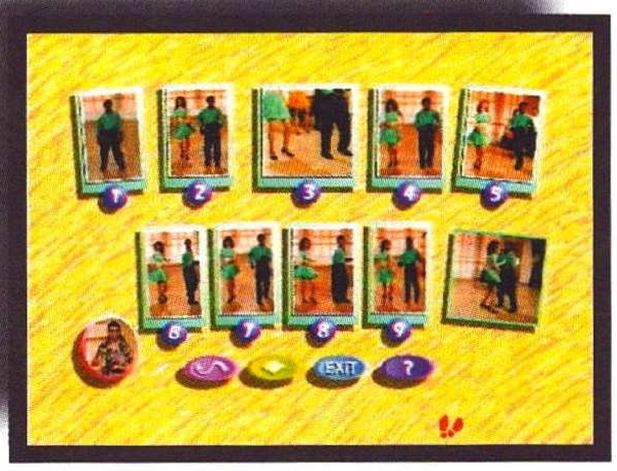
SG: Che rapporto ha con il computer?

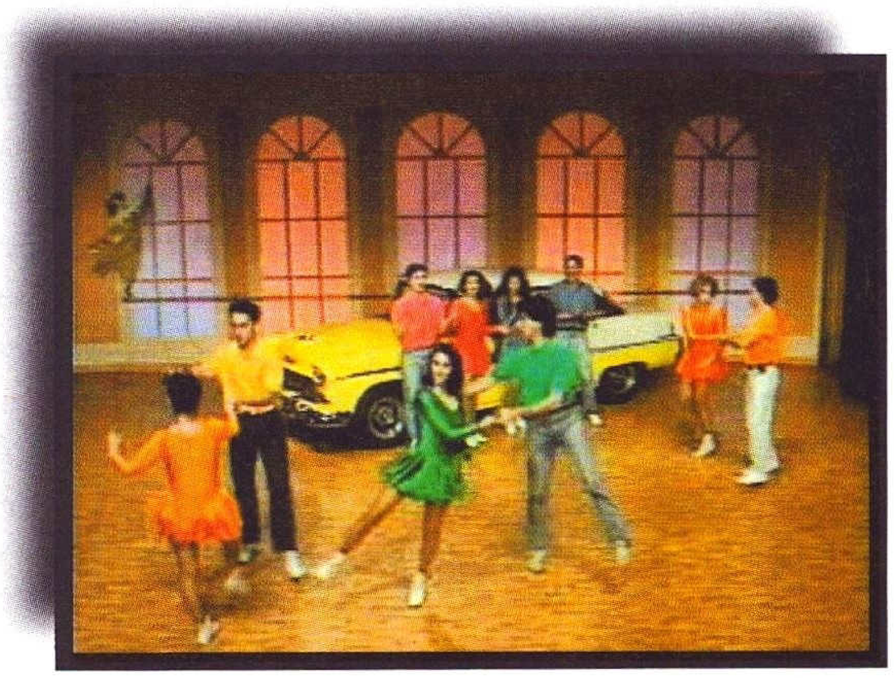
MT: Buono! E' molto interessante vedere il contributo che l'uso del computer può dare allo sviluppo e alla diffusione della didattica. Credo che ora sia un mezzo importante e che nel prossimo futuro diventerà indispensabile.

SG: Farà altri corsi interattivi con altri generi di ballo?

MT: Dopo questa esperienza che mi ha dato tanto sia dal punto di vista professionale di crescita didattica, sia da quello umano, con il riconoscimento da parte di moltissime persone dell'utilità del lavoro svolto, vorrei continuare su questo cammino per sfruttare al massimo le possibilità davvero incredibili che offre il mondo del CD-i e dare sempre nuovi e più ampi orizzonti a chi usufruisce di questo sistema; ho infatti già preparato dei progetti in cui altri generi di danze e balli potranno essere portati su CD-i. In fondo il più grande desiderio di una ballerina e insegnante di danza non può che essere quello di veder crescere sempre di più il numero degli adepti alla sua arte, e, allora, evviva lo slogan che dice "Danzare è vivere, vivere è danzare".

PER CONTATTATARE MARA TERZI
Se desiderate prendere contatti con Mara Terzi potete rivolgervi alle scuole di Via Dogana 4 o di via Fauché 9 a Milano oppure potete telefonare o inviare un fax al numero 02 - 33.13.239.





PC CD ROM

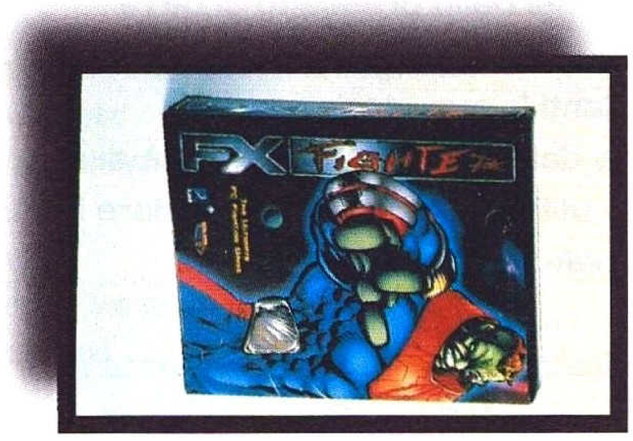
GTE Interactive Media

FX FIGHTER

Dalla californiana GTE arriva un picchiaduro con grafica poligonale e azione a ritmo serrato che promette di essere uno dei giochi di combattimento più coinvolgenti mai creati per PC.

Dopo gli enormi sprite della serie Street Fighter e gli atleti digitalizzati di Mortal Kombat I e II, l'evoluzione della specie ha voluto che l'ultima frontiera dei picchiaduro fosse la grafica poligonale.
Questo è dimostrato dall'uscita di diversi titoli che sfruttano proprio questo tipo di animazione.
Sembrerebbe però che il primo della classe si sia fatto attendere un po', a giudicare dalle specifiche tecniche di questo FX Fighter e dalle foto che ci sono pervenute in redazione.
L'intero gioco è stato infatti realizzato sfruttando il nuovo, potentissimo BRender sviluppato dalla Argonaut Software.
BRender, diminutivo di Blazing Render, permette di renderizzare fino a 110,000 poligoni al secondo: veramente impressionante!
Questa è una tecnologia che in passato era utilizzabile unicamente negli arcade delle sale giochi. La GTE, avendo così risolto i problemi di fluidità derivanti dall'utilizzo della grafica poligonale, si è potuta concentrare maggiormente su altre componenti di FX Fighter, quali la giocabilità, la parte audio, le grafiche in texture.
La storia è quella di un torneo futuristico che porta nove combattenti da differenti pianeti a scontrarsi in un selvaggio combattimento a mani nude. Il decimo, spietato guerriero è un cyborg rimasto imbattuto nel corso degli ultimi due secoli di lotte. Ogni combattente ha delle caratteristiche uniche per quanto riguarda velocità, potenza e resistenza ed è dotato di quaranta mosse di attacco. Queste mosse sono state realizzate osservando i movimenti di veri esperti di arti marziali, quindi il realismo è garantito. Inoltre in FX Fighter sono presenti numerose schermate renderizzate che ci offrono un dettagliato profilo dei vari guerrieri.
I fondali degli otto mondi alieni sono poi stati disegnati con degli splendidi texture ad alta risoluzione, con un impatto di livello cinematografico. E' stata anche offerta la possibilità di avere diverse visuali all'interno del ring di combattimento, compresa una spettacolare prospettiva a volo libero. Per i computer meno potenti c'è infine la possibilità di ridurre il livello di dettaglio, per godersi al massimo la fluidità dell'azione di gioco, vero punto di forza di FX Fighter. Che dire di più, il gioco uscirà nella sua versione definitiva al più tardi in settembre. Quale migliore sorpresa al rientro dalle vacanze...?

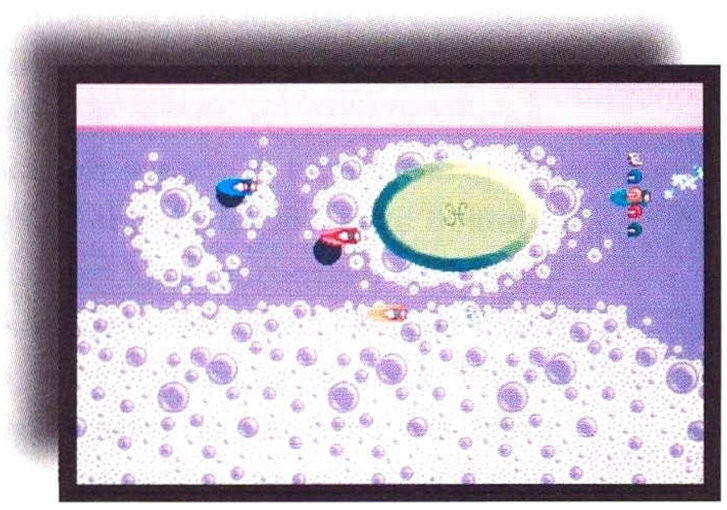
Matteo Abis

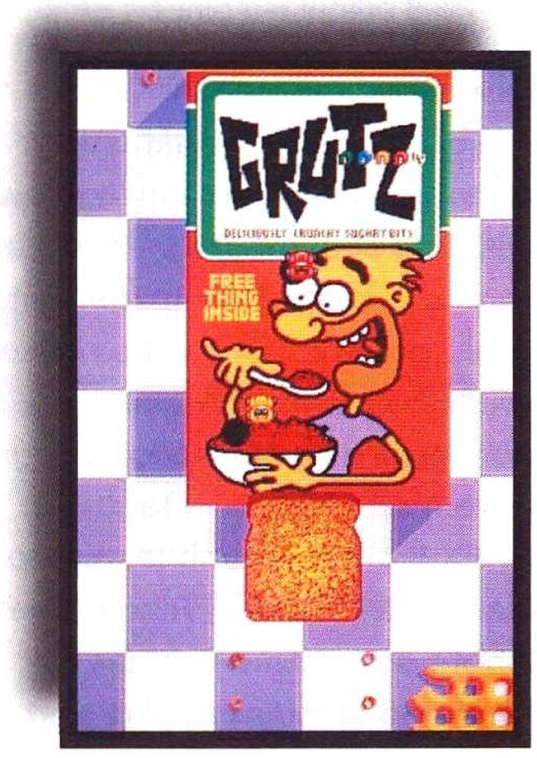


Codemasters

MICRO MACHINES

Uno dei più divertenti giochi di corsa di tutti i tempi sarà presto sul vostro CD-i: iniziate a scaldare i motori!



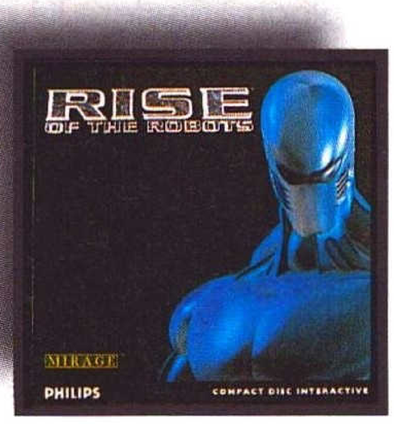


Vi ricordate la campagna pubblicitaria televisiva dove un tizio con i baffi, al ritmo di diecimila parole al secondo, vi elencava tutte le caratteristiche delle Micromachines? Queste automobiline, create dalla Galoob, hanno venduto tantissimo in tutto il mondo. Tanto è bastato perché se ne facesse un gioco di grande successo, sia per PC che per Megadrive. Normalmente i giochi realizzati su licenza (vedi i tie-in dei film) basano la loro buona riuscita esclusivamente sulla popolarità del prodotto da cui hanno preso spunto, senza aggiungere niente di originale o innovativo. Non è sicuramente il caso di Micromachines, che si rivela uno dei giochi di corse più divertenti mai realizzati.
Quello che infatti incanta sin dall'inizio è l'idea che sta alla base del gioco: sfrecciare con delle piccolissime auto in circuiti caratterizzati dai tipici oggetti presenti nella nostra casa. E' possibile correre su una scrivania alla velocità della luce facendo lo slalom tra righelli, quaderni e penne, stando bene attenti a non cadere di sotto (la moquette di casa si rivela infatti fatale!). Oppure si può andare su e giù per il tavolo verde di un biliardo (questo purtroppo non ce l'ho a casa mia) facendo attenzione alle sfere.
E oltre a questi due, ci sono tantissimi altri percorsi (circa una trentina in tutto) veramente spassosi, proprio grazie alla loro ordinarietà. E' sicuro che chi ha ideato questi tracciati deve avere uno spiccato senso dell'umorismo!
Un'altra carta vincente di Micromachines è la possibilità di correre con differenti modelli di auto. Si va dalla Formula 1, veloce ma difficile da controllare, alla dune-buggy, lenta ma con grande tenuta di strada, specialmente nei percorsi accidentati. Oltre alla vetture da strada troviamo anche dei carriarmatini, ideali sulla sabbia e delle barchette, il massimo per il percorso nella vasca da bagno.
Il gioco prvederà lla modalità a uno o due giocatori; nella prima bisogna cercare di tenere dietro i mezzi comandati dal computer per riuscire ad andare a punti. Nel secondo caso si tratta di un duello testa a testa all'ultima staccata; chi rimane indietro della distanza di uno schermo perde una delle vite a disposizione.
La versione CDi sarà anche quella dalle caratteristiche tecniche più impressionanti rispetto alle precedenti. Ci sono infatti ben 48 sequenze in full motion (la scheda Digital Video è consigliata ma non obbligatoria) che attraverso un morphing si tramuteranno nella schermata di gioco vera e propria.
La grafica è stata migliorata ed ora supporta 256 colori sullo schermo.
La musica è molto più curata rispetto alla versione per Megadrive, ed è ora all'altezza del supporto ottico. E per concludere, ci saranno dei nuovissimi tracciati disegnati esclusivamente per il nostro fido lettore CDi. Il gioco uscirà in autunno; iniziate a mettere via i vostri risparmi.

Teo

RISE OF THE ROBOTS

Mirage



Una splendida grafica e un'altissima giocabilità ne hanno decretato il successo nel mondo dei PC. Rise of the Robots si accinge ora a diventare il miglior picchiaduro per CD-i.

Preparatevi a un viaggio in un futuro dove il metallo ha preso da tempo il posto della carne, dove l'uomo non è altro che uno schiavo nelle mani di perfidi robot. E' questo il prezzo da pagare al progresso? Pare proprio di si, almeno seguendo la trama di Rise of the Robots. Oramai tutto ciò che di naturale c'era sulla terra è stato cancellato completamente dall'inquinamento, figlio della pesante industrializzazione che ha portato anche alla creazione di immense città stato iper-tecnologiche. Tutto ciò che permette la sopravvivenza dell'uomo è fabbricato dai robot. Gli unici uomini che hanno qualche diritto sono quelli appartenenti alla ristrettissima élite politico-militare che governa il pianeta e tiene sotto il suo giogo milioni di esseri umani. Perfino le guerre tra le città sono utilizzate come metodo di controllo sulla popolazione (Orwell docet).

A capo dei robot c'è Supervisor, lo stato dell'arte della tecnologia cibernetica (un droide di sembianze femminili con le stesse capacità camaleontiche di T1000 in Terminator 2). Un giorno Supervisor perde il lume della ragione (a causa di un virus) e diventa una pazza psicotica. L'unico modo per fermarla è calarsi nei panni di un intrepido Cyborg e cercare di distruggerla fisicamente (altrimenti che picchiaduro è?). Lungo il nostro cammino incontreremo diversi altri droidi che cercheranno di fermarci, ma se giocheremo bene le nostre carte e soprattutto se useremo tutte le mosse a nostra disposizione, arriveremo fino allo scontro decisivo con Supervisor.

Rise of the Robots ha sicuramente nella grafica, realizzata con

tonnellate di ray-tracing e 3D modelling, il suo punto di forza. Importantissimo è stato il contributo del software 3D Studio, che permette di creare dei veri e propri set cinematografici in poco tempo. L'utilizzo di sofisticate tecniche di animazione (le stesse utilizzate in Jurassic Park) ha anche permesso ai programmatori di creare dei robot (definiti attori sintetici) con delle movenze estremamente realistiche. Ogni singola parte del corpo è stata infatti animata separatamente e poi unita alle altre per un effetto finale di una fluidità senza precedenti. Alcuni di queste tecniche sono addirittura più complesse di quelle utilizzate nel film di Spielberg per animare i dinosauri.

E se questo non vi bastasse c'è anche un sistema di intelligenza artificiale che impara il vostro stile di gioco e vi si adatta rapidamente. In parole povere, non basta ripetere sempre la stessa mossa per sconfiggere l'avversario, bisogna usare molto anche la fantasia. Come per FX Fighter, anche le mosse di attacco dei droidi di Rise of the Robots sono state realizzate seguendo le indicazioni di veri esperti di arti marziali. Le sequenze cinematografiche abbondano poi da ogni parte, dato che comunque in questo gioco, pur essendo un picchiaduro, c'è una trama precisa in continua evoluzione. E per ultimo, vi posso dire che non dovrete aspettare molto prima di mettere le mani su questo grande titolo; se tutto va bene, dovrebbe essere sugli scaffali prima delle vacanze.

Matteo Abis

SOL CUTTER HA QUALCOSA NELLA MENTE...

...QUALCOSA CHE ESPLODERÀ TRA DUE ORE

BURN:CYCLE

2 CD
CD-i
+ Colonna Sonora

GRAFICA 3-D

CD-i

15

IL GIOCO CHE HA FATTO IMPAZZIRE L'INGHILTERRA

Primato di vendite nel Regno Unito - Spettacolare grafica tridimensionale "Effetto Live"

Philips Media

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-820026

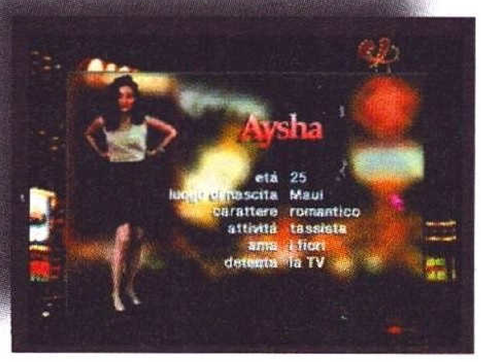
PHILIPS

PHILIPS

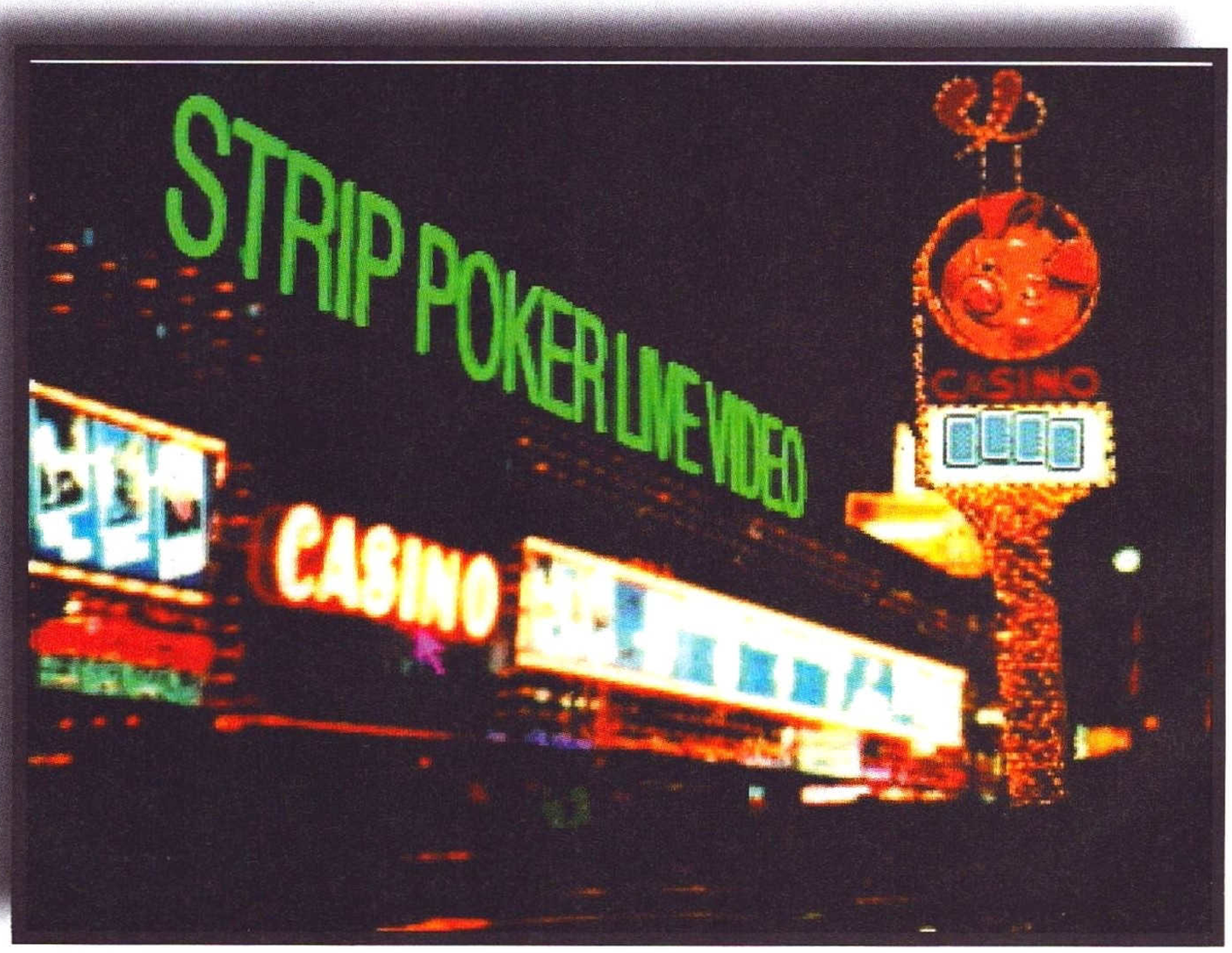
Green Pig Productions

STRIP POKER LIVE

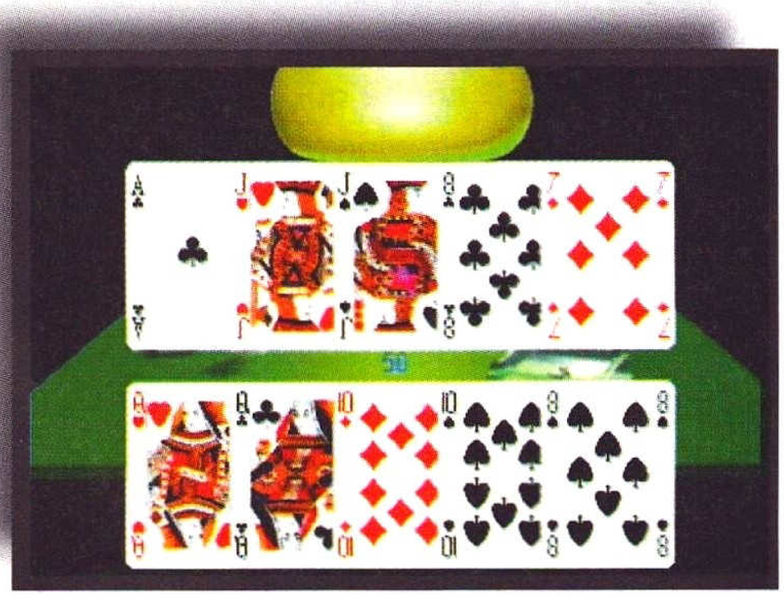
Il poker è sicuramente uno dei giochi di carte più famosi. La sua popolarità deriva in gran parte dall'essere stato al centro di innumerevoli film, in cui il protagonista si arricchiva o rimaneva sul lastrico proprio a causa di un eccessivo amore per il poker. Come non ricordarsi della partita sul treno tra Paul Newman e Robert Shaw ne "La Stangata"? E chi ha mai visto un film western che si rispetti senza un "pokerino" nel saloon con sparatoria a seguito? Molti di noi hanno poi passato delle lunghissime nottate con gli amici a giocarsi cento lire alla volta, tra una sigaretta e un bicchiere di whisky.
Insomma, il fascino del poker è innegabile e questa versione multimediale lo arricchisce di aspetti ancora più interessanti. In Strip Poker Live l'obbiettivo non è tanto quello di arricchirsi a dismisura, dato che in fondo i soldi che si giocano sono unicamente "elettronici"; il nostro scopo è invece il cercare di spogliare il nostro avversario, cercando allo stesso tempo di tenere i nostri vestiti ben stretti. Partendo infatti da una somma fissa ($100) giochiamo contro il nostro avversario una normalissima partita. L'unica differenza è che una volta finiti i soldi è necessario vendere un indumento per averne degli altri. Manco a dirlo, quando uno dei due finisce tutti gli indumenti, rimanendo così come



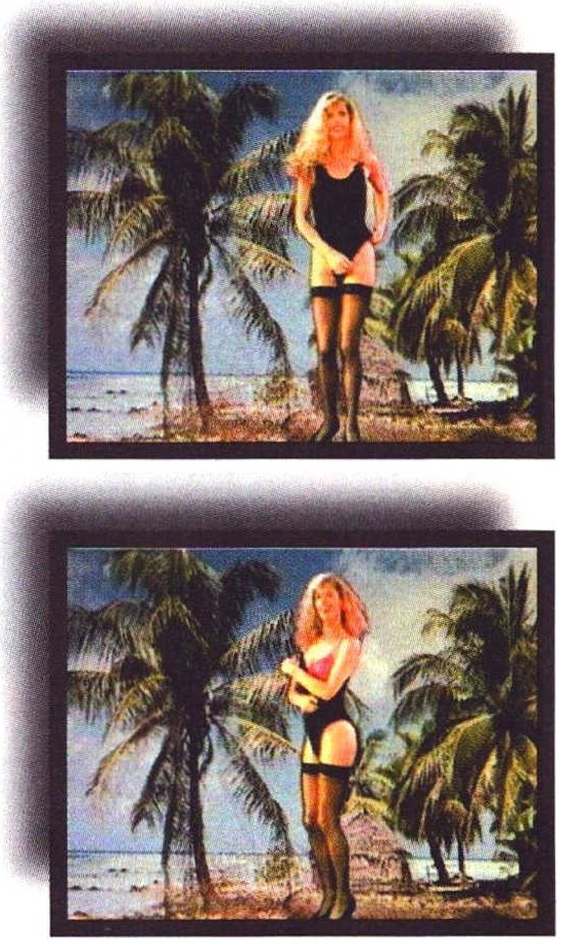
Quattro splendide ragazze e un foto-modello pronti a essere spogliati. Siete capaci di arrivare fino in fondo?



mamma l'ha fatto, la partita ha termine.
Per poter entrare nel programma è necessario inserire un codice segreto; questo perché, considerata la nudità presente nel gioco, si è pensato che fosse indispensabile un metodo per impedirne l'utilizzo ai bambini. Espletata questa formalità si può scegliere la lingua; fortunatamente Strip Poker Live è stato tradotto interamente in italiano.
Per tutto il gioco una voce femminile calda e "sexy" (forse un po' troppo!) ci accompagna, come se fosse il nostro avversario a parlarci.
I personaggi tra i quali scegliere sono in tutto cinque, quattro affascinanti ragazze e un atletico fotomodello.
Sulle note de "La Stangata" (ovvia citazione a uno dei più famosi film sul gioco d'azzardo) ci vengono presentati tutti. C'è Julie, la classica biondona svedese; Ombretta, una bellezza mediterranea in tailleur; per chi ama la bellezza un po' esotica, c'è Aysha, appena arrivata da Maui; e per ultima, direttamente da Parigi, c'è la dolce e sofisticata Christine.
Ma anche le signore hanno di che essere soddisfatte. Per loro c'è infatti Roby, un barista delle Bermuda



dal fisico molto atletico e dal fare da spogliarellista di professione.
Una volta scelto il nostro avversario, ci viene proposta la sua scheda, che comprende diverse informazioni, dalla professione alle cose amate e odiate. Per fare una partita davvero alla pari è necessario comunicare quali sono gli indumenti che indossiamo, tra i numerosi elencati in una schermata apposita. Questo perché anche noi perdendo dobbiamo denudarci, per dare maggiore realismo al tutto. E' ovvio che se qualcuno dovesse vederci in déshabillé davanti a un televisore potrebbe pensare male, per cui possiamo anche fare solamente finta di spogliarci; in fondo, il CD-i non si accorge di nulla (almeno per adesso...). Portata a termine anche questa operazione, è ora il momento della partita vera e propria.
La schermata di gioco offre una visuale leggermente rialzata del tavolo verde, con le nostre carte in primo piano, quelle dell'avversario sullo sfondo, un posacenere sulla destra e le varie fiches al centro. Da notare che sulla destra c'è anche un bicchiere che non ha alcuna funzione, se non quella di rendere maggiormente l'atmosfera viziosa di una bisca. Le fiches indicano l'ammontare di una puntata o di un rilancio, che variano da cinque a venticinque. Le carte dell'avversario, se cliccate, permettono di "cambiare" oppure di "vedere".
Al momento di cambiare le carte è

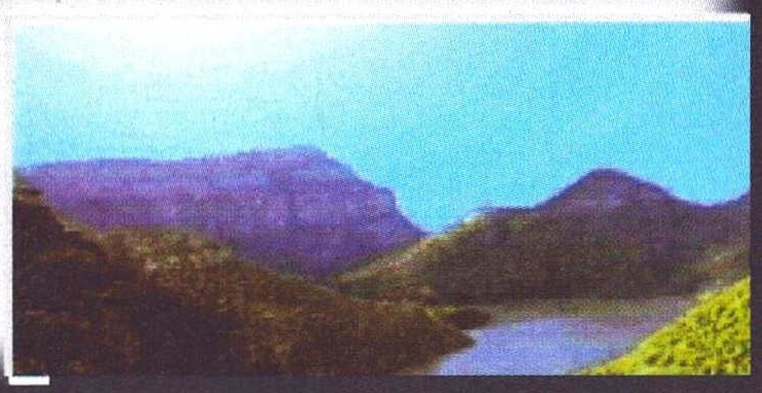


sufficiente un click per girare sul dorso quelle indesiderate, per poi sostituirle con altre, si spera, più fortunate.
Il portacenere permette invece di passare o abbandonare la mano.
Per il resto le regole rispecchiano quelle del poker internazionale con i vari tris, scale, coppie, full ecc.
Ovviamente il clou è costituito dallo strip; quando l'avversario scende sotto i $100, ci comunica che deve vendere un indumento e parte quindi il filmato. Per i possessori della scheda Digital Video, il filmato è a tutto schermo, altrimenti gira in una finestra. E' ovvio che solo con la prima si riesce a godere al meglio dei cinquanta e più video-clip digitali, realizzati filmando modelli e modelle professionisti. Nel filmato, accompagnato da una musica appropriata (manca purtroppo "You Can Leave Your Hat On" di Joe Cocker), il nostro avversario si sbarazza di un indumento. Terminata la sequenza possiamo scegliere di rivederla cliccando sull'icona del maialino (scelta azzeccata), oppure se proseguire nella nostra partita a poker cliccando sull'icona del mazzo di carte. Una volta spogliato completamente l'avversario, l'icona del maialino ci permette di rivedere lo strip-tease dall'inizio alla fine.
Di strip poker per computer ne sono stati realizzati veramente tanti, ma "Strip Poker Live" viaggia con una marcia in più. La realizzazione è ineccepibile; la grafica è ad alta risoluzione, come nella migliore tradizione CD-i, le musiche sono funzionali e nel contempo molto belle, la qualità dei video è eccellente. Una nota di merito va' poi all'intelligenza artificiale dell'avversario, realizzata con ottime routine. E' abbastanza difficile batterlo, dato che bleffa spesso e volentieri e non si spaventa quando le nostre puntate sono alte;

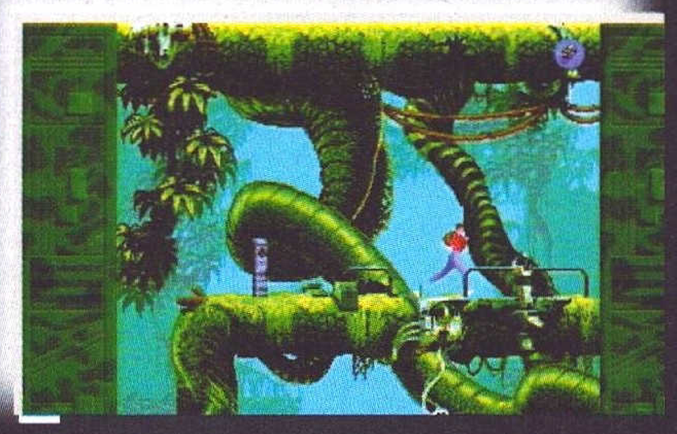
insomma, se non si vuole rimanere "nudi" bisogna ragionare un po'. Ma nei giochi di strip-poker, il fattore che conta più dell'aspetto tecnico è quello estetico, ovvero la bellezza delle modelle. E anche qui il programma si rivela vincente, offrendo un po' per tutti i gusti. Quattro ragazze molto carine e, per la prima volta nella storia, anche un modello messo a disposizione del gentil sesso. Sicuramente il miglior strip-poker mai realizzato!

Matteo Abis

Punteggio 85



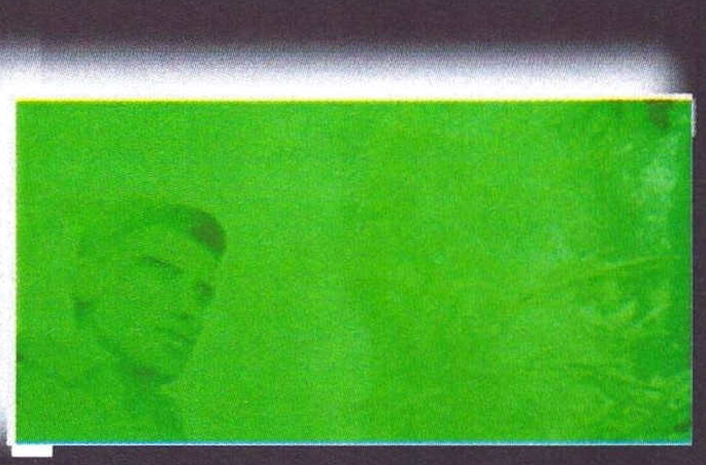
Delphine

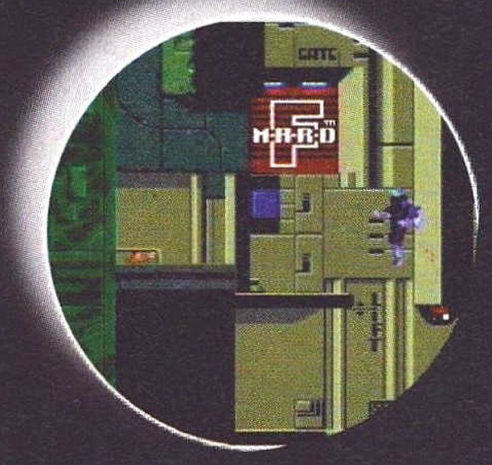


FLASHBACK

Ci svegliamo in preda a uno stato confusionale in un luogo mai visto prima, tra gente che non riconosciamo e soprattutto senza più ricordarci chi siamo...Questo è l'affascinante inizio di Flashback, finalmente uscito anche per CD-i.

Mai titolo fu più azzeccato nella storia dei videogiochi. E mai inizio fu più incerto e precario di questo, non c'è dubbio. In tutto il prosieguo del gioco, lentamente, uno alla volta, i pezzi che compongono il puzzle si ricompongono e veniamo finalmente a conoscere la verità. Scopriamo infatti perché ci siamo risvegliati con un gran mal di testa, imprigionati, su un pianeta alieno sconosciuto senza più sapere chi siamo. Sembra l'inizio di un racconto di Marlowe, ed effettivamente il continuo susseguirsi di colpi di scena e l'infittirsi, anziché il dipanarsi, dei misteri lasciano pensare che gli autori di Flashback si siano ispirati in più di un modo all'eroe nato dalla penna di Raymond Chandler. Il nome è Conrad B. Hart, professione detective, l'anno il 2142. La nostra più grande e, a ragion veduta, più "sfortunata" scoperta è stata quella di un marchingegno in grado di analizzare la struttura molecolare di ogni essere vivente. Probabilmente è stata proprio la sfortuna che ha voluto che scoprissimo degli extraterrestri travestiti da esseri umani e che ci ficcassimo in un pasticcio molto più grosso di noi. Gli extraterrestri, dopo essersi accorti della nostra casuale scoperta, ci rapiscono e ci rinchiudono in una prigione su un pianeta lontano anni luce da casa. Appena dopo aver subito un lavaggio del cervello, inizia la nostra storia. Tutti queste vicende, infatti, il nostro protagonista le scopre solamente durante lo svolgersi del gioco, attraverso appunto dei flashback. La scena introduttiva è semplicemente magistrale: se è vero che ricalca fedelmente lo story-board delle altre versioni, è anche vero che la realizzazione tecnica è ineccepibile. Conrad, anziché essere stato disegnato in bitmap, come nelle altre conversioni, è qui invece una figura realizzata con tecniche di animazione tridimensionale molto avanzate, e con dei bellissimi texture che danno maggiore dettaglio al tutto. Conrad riesce a fuggire e ruba un lifter (una sorta di scooter volante). Sfortunatamente la sua fuga è molto breve: viene abbattuto dalle guardie e precipita nella giungla che si dipana a perdita d'occhio





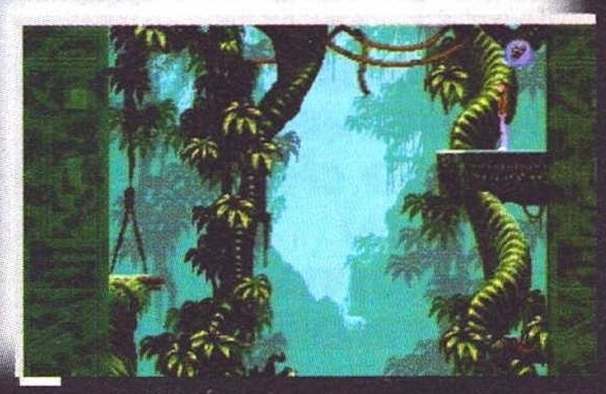
sotto di lui. Ed è proprio qui che il gioco vero e proprio ha il suo inizio. Una rapida occhiata alla schermata fa pensare subito a un gioco di tipo platform, sullo stile di Prince of Persia. In realtà (e chi ha giocato a Another World, l'altro capolavoro della Delphine, lo sa bene) Flashback è molto, molto più complesso. Dietro ad una impostazione di puro stampo arcade, ci sono tutti gli ingredienti che caratterizzano la migliore delle avventure. Misteri da chiarire, personaggi con cui parlare, enigmi da risolvere. Insomma, per un gioco di questo tipo è richiesto molto cervello, oltre che prontezza di riflessi e abilità con il joy-pad.
Il modo in cui il nostro Conrad viene animato è semplicemente spettacolare.
Effettivamente la Delphine deve avere studiato a fondo queste routine grafiche, dato che il Cinematique (questo è il nome del sistema di animazione del personaggio principale) permette di vedere dei movimenti assolutamente fluidi, sia che si cammini, che si salti, che si penzoli dall'orlo di un burrone o che si estragga la pistola per seccare qualche guardia. Bisogna assolutamente vederlo, lascia a bocca aperta. Numerosi sono poi gli oggetti sparsi per tutta l'area di gioco, con i quali Conrad può interagire. Ce ne sono alcuni da raccogliere, altri invece sono marchingegni da azionare; il più delle volte il funzionamento di un apparecchio è strettamente legato all'azionamento di un altro, cosicché si devono fare tutta una serie di azioni più o meno complesse solamente per aprire, magari, una stupidissima porta.
Il gioco, tra un enigma e l'altro, tra una sparatoria e l'altra, ci porta a spasso per la galassia, e ci fa visitare ben tre pianeti, tutti con caratteristiche differenti l'uno dall'altro. In realtà su uno stesso pianeta ci sono luoghi completamente differenti, sia per azioni che vi si possono compiere, sia per look grafico. Dalla lussureggiante giungla iniziale passiamo ad una colonia extra-mondo (tanto per citare Blade Runner che non fa mai male) all'avanguardia tecnologica, dai bassifondi dell'amata Terra si finisce sull'ostile pianeta alieno, passando prima per un inquietante laboratorio cibernetico.
La storia, come ho scritto in

precedenza, è molto complessa e prima di capire solamente chi siamo dovremo passarne di peripezie. Per fortuna delle splendide schermate in 3D (come quelle dell'introduzione) sottolineano i passaggi fondamentali della trama; di conseguenza la vicenda viene aggiornata anche dal punto di vista visivo, dando maggiori soddisfazioni al giocatore. I personaggi con cui possiamo parlare sono tantissimi, ed ognuno ha un'importanza fondamentale; alcuni ci danno utili informazioni sul nostro passato, altri ci assegnano dei lavori, utili per guadagnare soldi (incredibile, funziona così anche nel futuro!), altri ancora vogliono solamente farci fuori. Di quest'ultimo tipo ne incontriamo parecchi, robot o alieni che siano, e provare a parlarci non serve a un granché: questi prima sparano e poi fanno domande, per cui è meglio avere sempre una mano sulla pistola.

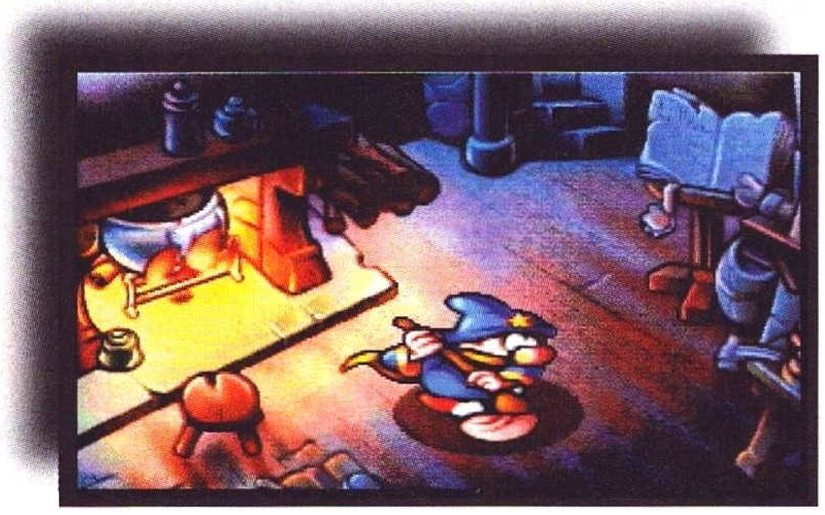
Il gioco è lungo, anzi lunghissimo; per finirlo occorrerà molto impegno e dedizione, ma vi assicuro che Flashback non si rivela mai e poi mai frustrante. Anzi, grazie all'intelligente sistema di password, sono poche le sezioni che dovrete ripetere più di due, tre volte. In più, i tre livelli di difficoltà (che modificano unicamente la parte arcade) consentono a ciascuno di giocare nel modo che preferisce: più blastaggio o più materia grigia...a voi la scelta.

In definitiva, Flashback mantiene pienamente le promesse e , anzi, su CD-i risulta la conversione più riuscita. Io l'ho giocato su Amiga, poi su PC e adesso mi diverto ancora molto su questa ennesima, splendida versione. Questo perché il gioco ha un fascino unico, quasi indescrivibile, che, nonostante il passare degli anni, lo rende un classico imperdibile per nessuna ragione al mondo.

Teo



Punteggio 90



Vision Factory

THE APPRENTICE

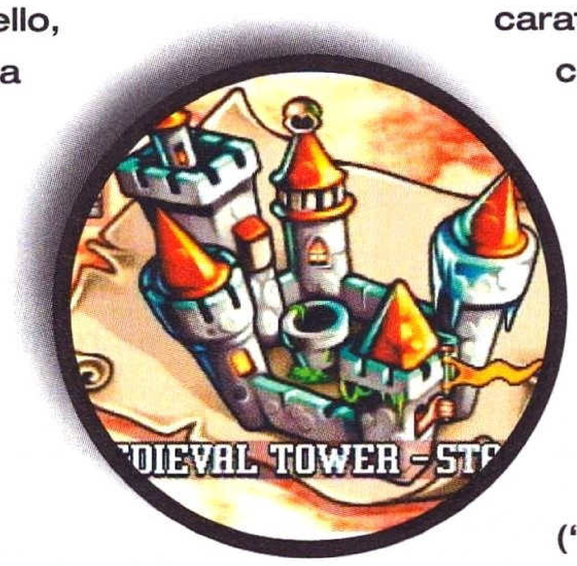
In questo gioco interpretiamo il ruolo di Marvin, apprendista stregone, proprio come Topolino nel celebre film Fantasia di Walt Disney. E proprio come Mickey Mouse, non siamo molto bravi nel nostro umile mestiere, anzi ne combiniamo di cotte e di crude. Il mago presso cui prestiamo servizio, Gandorf S. Wandburner III (GSW per gli amici), troppo impegnato nei suoi ardimentosi esercizi di magia esoterica, non può certo perdere tempo nell'andare a cercare gli ingredienti o compiere altre commissioni troppo futili per uno arrivato ad un tale livello di sapienza. Per questo ci siamo noi, all'ultimo gradino della scala gerarchica dei maghi, costretti a sobbarcarci tutti i compiti più noiosi, anche se a volte pericolosi, che Gandorf non può fare. Gli unici amici che abbiamo in questa vita "al massimo" sono Snuffles, lo stupido gatto di casa, e Randalph, il corvo perennemente incollato alla spalla di GSW. The apprentice è la storia di una settimana della vita di Marvin, che ha luogo nel giugno dell'anno 893.

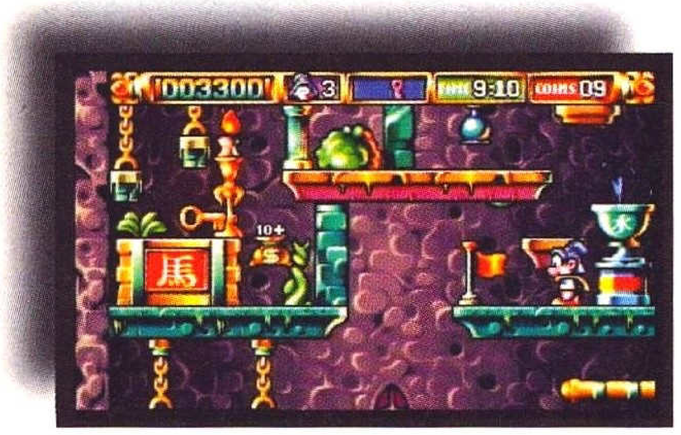
La scena che fa da introduzione al gioco è realizzata con uno stile semplicissimo e molto fiabesco. In più le animazioni dei personaggi sono semplicemente stupende e caratterizzate da una cospicua dose di umorismo. Si capisce subito qual'è la situazione nel castello, dove gli unici che fanno qualcosa di produttivo siamo purtroppo noi. Detto questo, si è subito immersi nell'allegrissima atmosfera di gioco. La cosa che appare subito evidente è la grande cura che è stata posta nel realizzare la grafica dei livelli. I colori usati sono tantissimi, mentre i disegni sono molto nitidi e puliti. Gli sprite sono poi spassosissimi; Marvin, per esempio, quando non viene utilizzato il joy-pad, si ferma e inizia a osservarci nervosamente;

Tesori nascosti, mostri bizzarri, principesse da salvare in uno dei più bei platform mai realizzati.

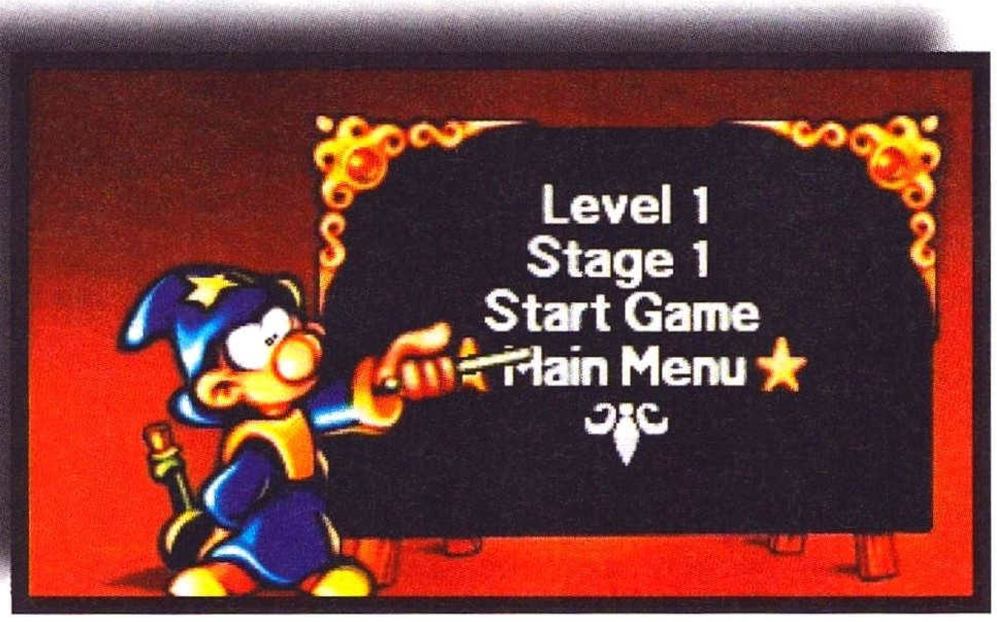
bellissima è anche la faccia desolata, quasi colpevole, che assume quando viene colpito da qualche nemico e noi perdiamo una vita. Oltre a Marvin ci sono tantissimi altri oggetti in movimento, da piattaforme a gocce di acido, da nemici assortiti a palle di cannone vaganti. Sembra di essere a una festa in cui succede di tutto, una sorta di Paese delle Meraviglie, in cui ci muoviamo all'inizio con circospezione, poi riuscendo a utilizzare sempre meglio tutti gli oggetti a nostra disposizione.
Gli schemi di gioco sono caratterizzati da un fluidissimo scrolling verticale, dato che i più rappresentano vari torrioni all'interno del castello del mago. Marvin deve ricorrere a tutta la sua astuzia se vuole completare tutti e sei i livelli, ognuno dei quali comprende tre stage differenti. Le uniche armi a disposizione sono il saltare e, almeno per il primo livello, la nostra fida bacchetta magica che sputa palle di fuoco; in realtà in ogni livello c'è un'arma specifica, da scoprire di volta in volta. Ci sono a disposizione dieci minuti per completare ogni stage; al termine del terzo stage ci troviamo davanti il boss di fine livello, che è ovviamente da sconfiggere, se vogliamo completare il compito assegnatoci da GSW.
Sparsi un po' ovunque troviamo vari bonus e power-up: l'invincibilità ci protegge dagli attacchi dei nemici per un breve periodo di tempo. L'angelo, una volta raccolto, ci continua a ronzare attorno e ci protegge da un attacco nemico. L'orologio ci da' un minuto extra per poter completare il livello. La moneta ci da' cento punti; più punti raccogliamo e più alto sarà il nostro bonus a fine livello. Un Marvin in miniatura ci regala invece una vita in più. Il sacchettino contiene ben dieci monete, per un totale di mille punti.
Ci sono poi altri oggetti di forme e tipi variabili che ci danno altri preziosi punti.

Vediamo insieme quali sono le caratteristiche dei vari livelli in cui ci possiamo avventurare, e quali i compiti da portare a termine. GSW ha deciso di studiare un nuovo trucco di magia, ragion per cui ci spedisce alla ricerca di un prezioso libro ("Lettura della sfera di





cristallo e altri passatempi"), custodito all'ultimo piano della torre medievale, che costituisce il primo livello. Manco a dirsi, una volta recuperato con fatica il libro, lo facciamo cadere nel pozzo. GSW va su tutte le furie e ci ordina di recuperarlo; per aiutarci nella nostra impresa, il buon mago ci tramuta gentilmente in rana e ci spedisce nel pozzo. In questo secondo livello dobbiamo nuotare anziché camminare, e la lingua retrattile è la nostra arma. Nel terzo livello dobbiamo soccorrere lo stupido gatto del mago finito dentro la palla di cristallo; si torna finalmente all'asciutto impugnando questa volta delle "micidiali" palle di gomma. Una volta recuperato il felino, a GSW viene un po' sete e ordina a Marvin di portargli la sua bibita preferita, conservata in una torre adibita totalmente a ghiacciaia. Come potete immaginare il quarto quadro è un ambiente un tantino scivoloso; per fortuna siamo dotati della nostra temibile pistola ad acqua. Nel quinto livello dobbiamo invece recuperare il corvo di GSW che, invaghitosi di una uccellina, l'ha inseguita nella torre deserta, da cui non è più riuscito a



uscire. Per noi, questa volta, sono d'obbligo arco e frecce. E per finire in bellezza, dobbiamo recuperare l'orsetto di peluche di Gandorf, senza il quale il povero mago non riesce proprio a dormire. Per questa impresa disperata abbiamo a disposizione un jet-pack con tanto di laser incorporato. Ma i livelli non sono finiti qui! L'unica ricompensa per Marvin , dopo tutto il lavoro che ha fatto, è il suo letto. Alla fine della giornata può infatti sbattersi sul materasso sotto il lavandino in cucina e godersi il meritato riposo. E durante il sonno Marvin ha dei sogni in cui è possibile, ancora una volta, giocare per collezionare altri punti e possibilmente una vita aggiuntiva. "The Apprentice" è proprio bello. Sarà che a me piace questo genere di giochi (ma a chi non piace?) però questo è divertimento allo stato puro. Oltre alla grafica piacevolissima, alla musica allegra, agli effetti sonori di grande qualità (purtroppo udibili unicamente da chi dispone di scheda Digital Video), c'è soprattutto una giocabilità eccezionale. Questo grazie all'ottima idea di variare sensibilmente gli schemi di gioco, sia dal punto di vista dell'ambientazione (acqua, neve, ghiaccio), sia dal punto di vista delle cose che Marvin può fare (nuotare, volare, camminare), sia dal punto di vista delle armi a nostra disposizione (una per ogni livello). E' proprio la varietà dell'azione di gioco il punto di forza di "The Apprentice" che, unita alla longevità elevata, saprà regalarvi ore e ore di spasso.

Babic

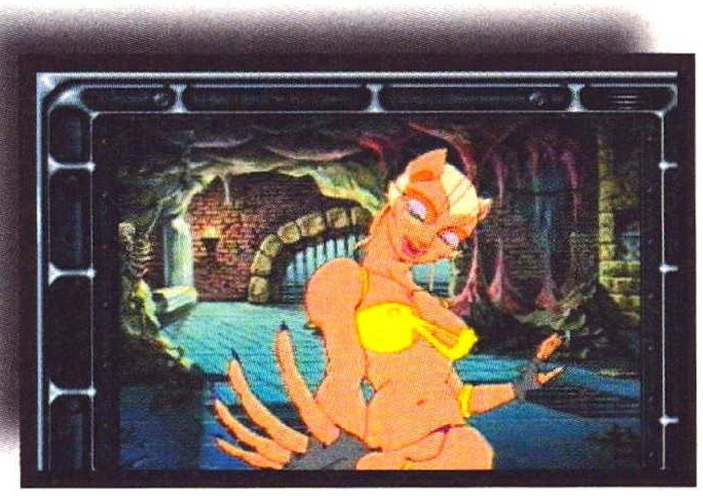
Punteggio 92

MUTANT RAMPAGE -BODYSLAM

Philips

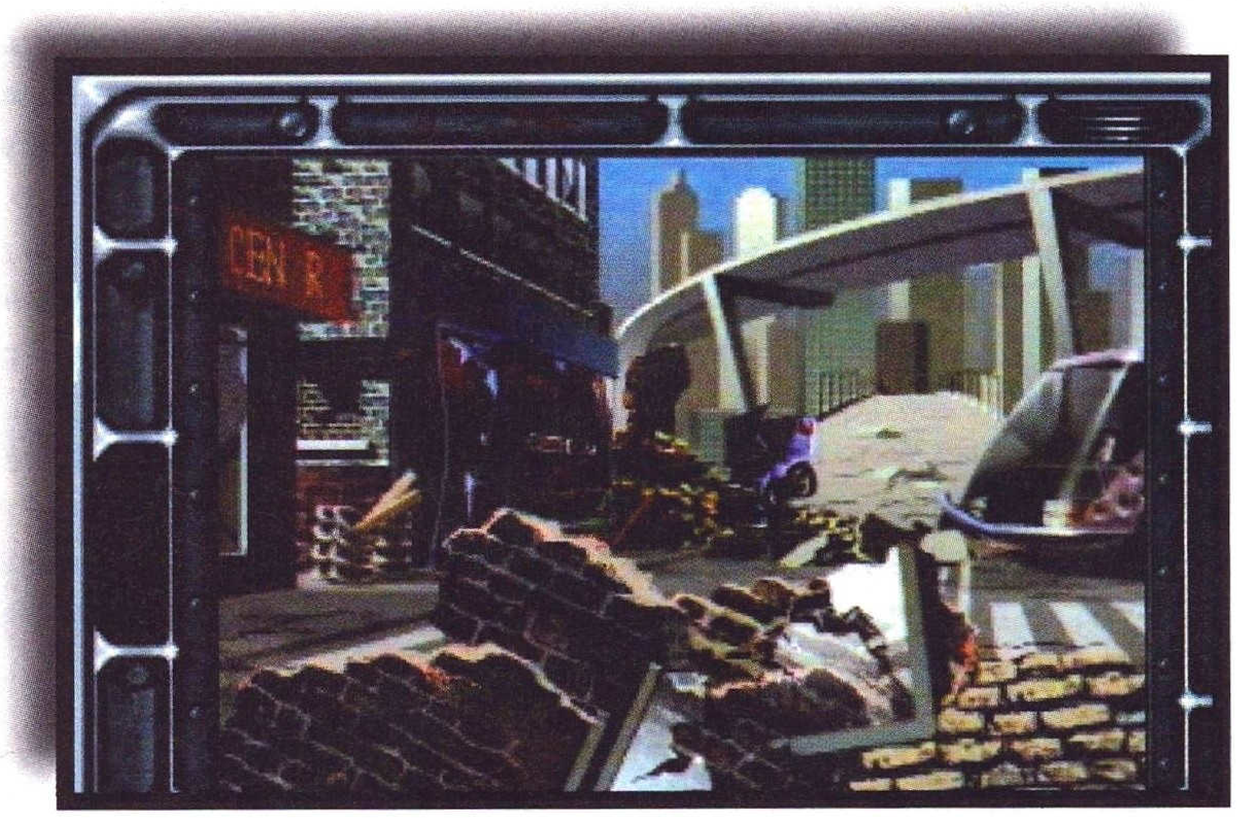
Siete a capo di una gang di mutanti. Per poter trionfare nel torneo Body Slam l'unico modo è picchiare più duro degli altri.

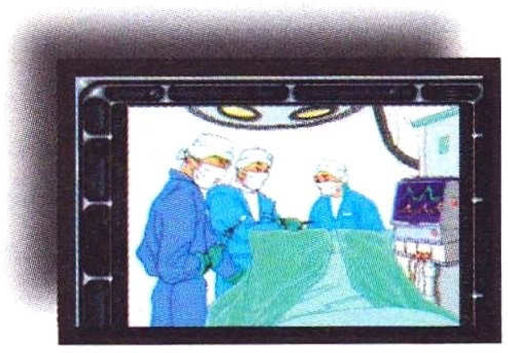
Per l'ennesima volta possiamo utilizzare il nostro computer (o meglio, il nostro CD-i) per fare ciò che nessuno di noi fa (si spera!) normalmente: picchiare qualsiasi persona ci capiti sotto tiro, con qualsiasi attrezzo ci passi per le mani. Sicuramente lo scopo non è dei più nobili, ma il divertimento è assicurato. Inoltre, se questo vi può mettere la coscienza a posto, nel mondo di



tecnologia cibernetica, divenuta fondamentale nel ventunesimo secolo, è caduta nelle mani sbagliate; di conseguenza, le città sono state lasciate in controllo (sarebbe meglio dire in balia) di criminali senza scrupoli. Come è usanza in tutte le storie futuristiche (vedi per esempio Rollerball) un nuovo "sport" violentissimo è stato introdotto, giusto per divertirsi un po', il Body Slam. Questo consiste in un selvaggio combattimento corpo a corpo nelle strade delle città più importanti del mondo, seguito in diretta da miliardi di persone attraverso un network di comunicazione cibernetico globale. Fino ad oggi i mutanti hanno dominato senza problemi il torneo, riuscendo sempre ad aggiudicarselo. Ma per gli umani è tempo di rivincita, è tempo di tornare a dimostrare la propria supremazia.

Ci troviamo quindi a capo di una gang di umani, i "Naturals", con un unico scopo: vincere! I membri dei Naturals sono tre: il massiccio Daemon Stone (una specie di incredibile Hulk), l'agile Tory Swift (una donna androgina bella e terribile) e il micidiale Rack Saxxon (un po' meno forte di Daemon Stone però più rapido). Durante il gioco controlliamo a turno uno dei tre; per





Mutant Rampage picchiare non è un passatempo, ma l'unico modo per sopravvivere. Vediamo perché.

L'anno è il 2068. La Terra è molto diversa da come la conosciamo oggi. Gli uomini non possono più circolare liberamente da ormai decenni. Dopo la guerra (di quelle con la G maiuscola) del 2017 che ha ridotto la popolazione di due terzi, i mutanti sono riusciti a prendere il potere. La

passare a un altro personaggio è sufficiente passare su una delle numerose Tag-Pad (sono delle piccole pedane colorate) sparse per tutta l'area di gioco. Così facendo è possibile mantenere i propri eroi sani e coscienti, senza far calare l'energia a livelli rischiosi. Infatti mentre uno sta combattendo, gli altri due vengono sottoposti a un trattamento rigenerativo che ricarica lentamente la barra delle energie vitali.
Lo schema di gioco rispecchia quello dei classici picchiaduro (sul modello di Street Fighter, per intenderci). Lo scrolling è orizzontale, con il nostro personaggio che può muoversi all'interno del ring virtuale in tutte le direzioni, e può procedere solo dopo aver eliminato tutti i nemici presenti sullo schermo. Grazie all'utilizzo della tecnologia Digital Video (ragion per cui è necessario avere la scheda Digital Video per poter utilizzare Mutant Rampage) i fondali sono stati realizzati in maniera molto convincente. I vari elementi che compongono la "scenografia" sono infatti un vincente mix tra digitalizzazione e grafica in stile cartone animato. Troviamo così carcasse di auto, rottami vari., edifici semi-distrutti (per dare il feeling di città post-atomica) tutti digitalizzati, accanto a dei fondali che rappresentano le caratteristiche principali delle città in cui si disputa il Body Slam realizzati con dei disegni molto suggestivi. Vi garantisco che la resa è assolutamente splendida.
Quando si incontrano dei nemici (e se ne incontrano parecchi), accanto alla nostra barra dell'energia appare anche quella del nostro avversario di

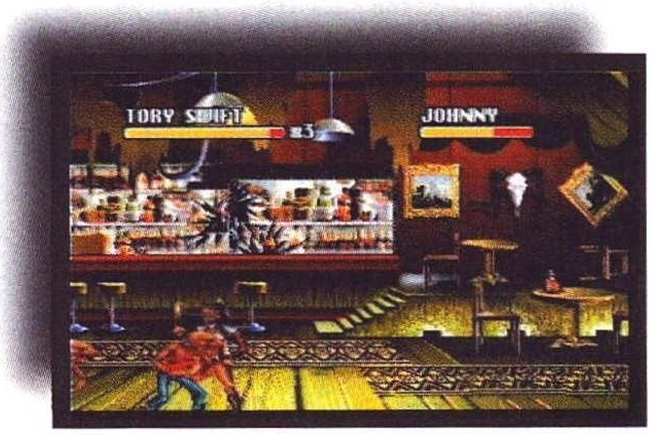
turno. Per la maggior parte sono sufficienti un paio di colpi bene assestati, mentre per i mostri di fine livello la faccenda si fa più complessa. Infatti questi hanno più di una vita (normalmente ne hanno tre) e hanno dalla loro delle mosse micidiali. Bisogna quindi sempre scoprire il loro punto debole, se non si vuole fare una brutta fine. C'è comunque da dire che neanche noi siamo sprovvisti dal punto di vista dei colpi offensivi. Grazie alle combinazioni tra i vari tasti è possibile tirare pugni, calci volanti, trattenere il nemico per poi scagliarlo a terra, ecc. In più ci sono anche delle mosse di forza che consumano una piccola parte delle nostre energie vitali; ce ne sono due aeree

una da effettuare a terra. Ma se vogliamo proprio esagerare ecco le mosse di devastazione, che variano a seconda di chi le effettua e che purtroppo consumano una grande quantità di energia. Tory Swift ci

delizia con il colpo sonico-sinfonico, Daemon Stone sprigiona la sua onda di calore elettrica, e ,per finire, Rock Saxxon mette in azione il suo famoso tuono del terremoto.
Sparsi per l'area di gioco troviamo numerosi bonus e oggetti di grande utilità. Questi sono per lo più nascosti dentro casse, bidoni della spazzatura o cabine telefoniche che ovviamente dobbiamo sbriciolare. Quelli più facilmente rintracciabili

sono vari tipi di cibi che servono a ricaricare la nostra energia (è sorprendente come dentro una cabina del telefono si possano trovare le cose più impensate, dalla mela al pollo arrosto!). Ma gli oggetti più divertenti sono senza dubbio le armi, che sono tra le più disparate. Si possono infatti trovare bottiglie rotte, spade, coltelli, spranghe ed altro ancora che possono essere utilizzate numerose volte prima che misteriosamente si disintegrino. Body Slam, come ho detto in precedenza, è un torneo che ci porta a visitare (sempre che si riesca a sopravvivere) le più grandi città del mondo, o quello che ne resta. Nel primo livello di gioco andiamo così a Los Angeles, Roma e Pechino. Los Angeles è in mano a ai Free Radicals, capitanati da Slash Durm, dal muso canino. Roma è imperversata dagli Animorpha Roma (sembra il nome di un gruppo di ultrà) guidati dalla sexy Tina Felina. Pechino è la patria di Chi Gung, capo dei Bejing Fire Dragons. Nel secondo livello andiamo in "vacanza" a Città del Messico, Parigi e Bangkok. In Messico troviamo Piedra Sangria che, con la sua faccia

di pietra, comanda i Carnivoros. A Parigi invece non si folleggia più, da quando i Paris Primogens, capitanati dall'uomo dalle due facce Gaulo Vinet, spadroneggiano in città. A Bangkok, invece, il rettile Masher Komodo è a capo dei Bangkok Komodos. Nel terzo livello si va invece a Mosca, Nairobi e Tokyo, dove incontreremo nell'ordine i Mechankies di Petra Preatora, i Prototypes di Mustaf Macrodai, e gli Street Sharks di Budo Shinkage. Lo



scontro finale non poteva essere che a New York, città famosa anche per le feroci gang che infestano i quartieri malfamati. In questo caso dovremo sgominare i campioni in carica, i Cybermutes, guidati da Hectro Genocite, l'essere più pericoloso del pianeta. Sicuramente Mutant Rampage ha nell'impatto grafico la sua carta vincente, come è ormai costume per tutti i giochi del CD-i. I numerosi filmati in full motion che introducono le varie sezioni del gioco sono

realizzati in maniera egregia, con una bellissima grafica in stile cartone animato che non sfigurerebbe al cinema. Dei fondali ho già parlato, ma vi assicuro che sono i più belli mai realizzati per un gioco di questo genere. Anche gli sprite sono animati molto bene, considerando anche le numerose mosse a disposizione. I nemici poi sono sempre differenti a seconda delle città in cui si combatte: in totale saranno almeno un centinaio, con in più i cattivissimi boss di fine livello. Anche la parte sonora fa egregiamente la sua parte, con tutto il parlato digitalizzato (i personaggi sono doppiati benissimo, anche se purtroppo solo in inglese) e una musica azzeccata. E poi questo è un genere che, anche se molto sfruttato, non stanca MAI. Insomma, scaldatevi i bicipiti, scrocchiatevi le mani e preparatevi per Mutant Rampage, ne vale la pena!

Babic

Punteggio 90

ASTERIX - LA SFIDA DI CESARE

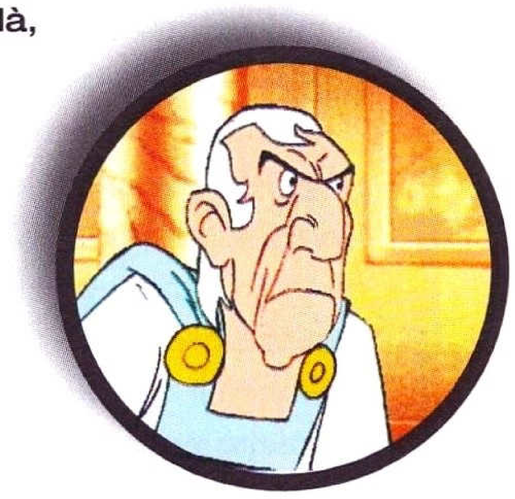
Infogrames

Esce finalmente su CD-i il primo vero gioco da tavolo interattivo. Un programma per bambini? Nient'affatto: anche gli adulti hanno di che divertirsi.

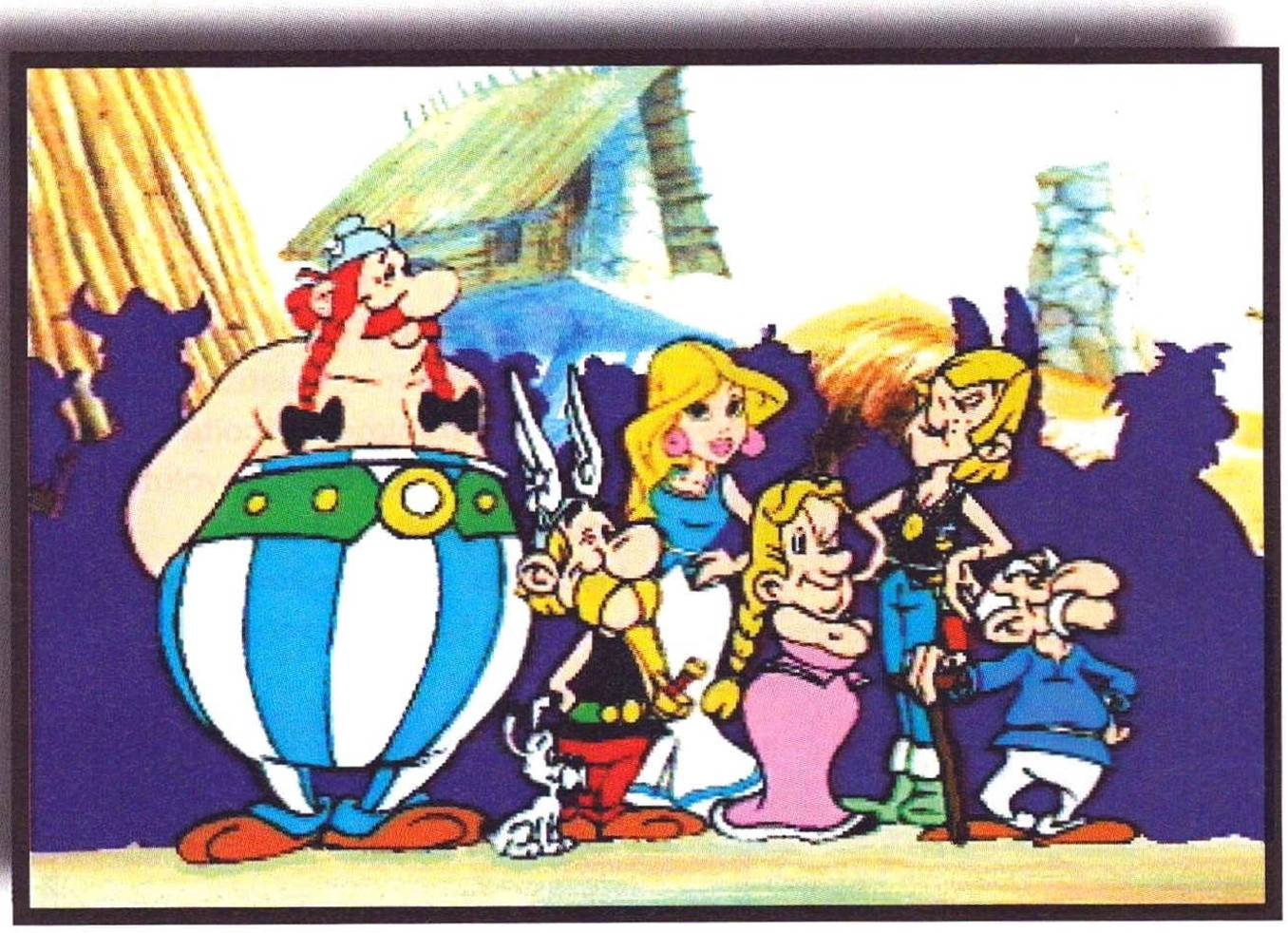
Vi ricordate le sere trascorse con tutti gli amici, o con i genitori, intorno al tavolo pronti a diventare dei Paperon De Paperoni con Monopoli, o dei capi mondiali grazie a Risiko? Bene, questa volta vi ritroverete seduti comodamente sul divano davanti al vostro televisore pronti a dimostrare a Cesare che avete le capacità di attraversare tutta l'Europa senza dover chiedere il suo benestare.

Innanzitutto avrete la possibilità di scegliere all'inizio del gioco la durata massima dell'impresa che può variare fra i 30 e i 120 minuti, come anche la quantità di souvenir che dovrete recuperare in quel lasso di tempo per portare a termine la vostra missione; souvenir che possono variare far un minimo di tre sino a un massimo di nove.

Ad Asterix potrete giocare da soli (poco consigliabile) o in compagnia di altre tre persone (per un totale di quattro giocatori). Fatte le vostre scelte di durata, numero di souvenir da recuperare e quantità di giocatori, dovrete scegliervi un personaggio che vi rappresenterà per tutto il gioco: Asterix, Obelix, Beniamina, Falbalà, Menabotte e Matusalemix.



Ma non è finita. Scelto il personaggio dovrete assegnargli un livello di difficoltà per la Riflessione (quindi deciderete quanto difficili dovranno essere le domande per conquistare i souvenir) e uno per l'Azione (deciderete qui quanto saranno difficili le sequenze

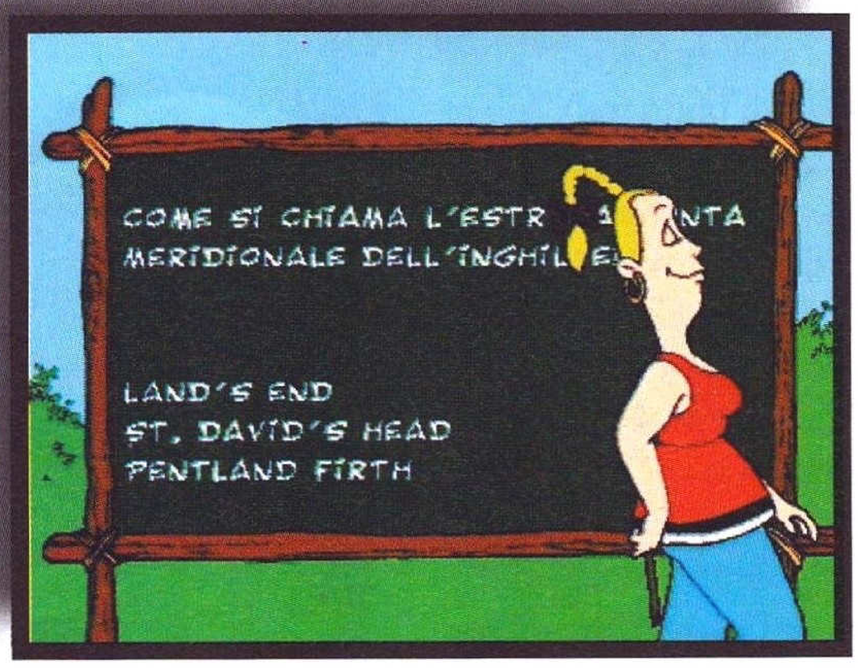


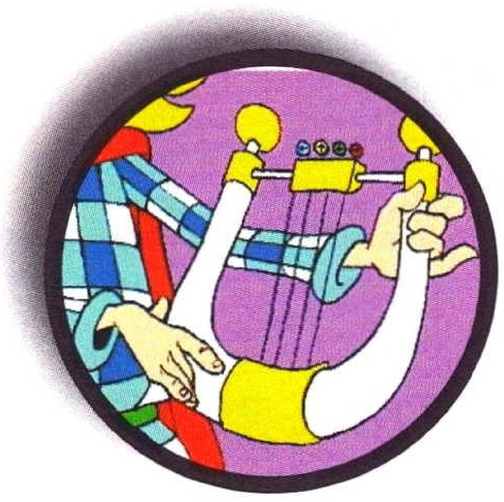
potrete partire col lanciare il dado per percorrere un tragitto di 54 caselle suddivise così: 9 Paesi, 15 prove, 4 prigioni, 4 pozioni magiche, 6 trappole, 4 caselle riposo, 10 caselle incontri con i personaggi e 2 sorprese.

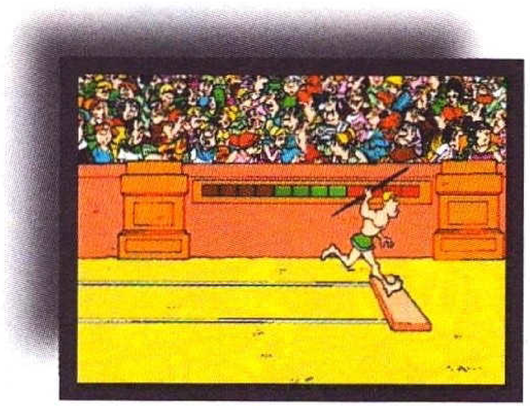
Quando capiterete nelle caselle coi Paesi avrete la possibilità di rispondere a una domanda riguardante proprio la nazione in questione posta da Maestria. Se indovinate vi

"arcade", ovvero quelle di pura abilità videogiocosa). Il fatto di poter assegnare a ogni personaggio valori diversi di difficoltà vi permetteranno di calibrare le capacità dei concorrenti: per i bambini, per esempio si sceglieranno domande facili e magari azioni più complesse, viceversa per i grandi che avranno meno difficoltà nel rispondere a domande difficili e più difficoltà a portare a termine sequenze di videoludiche complesse.

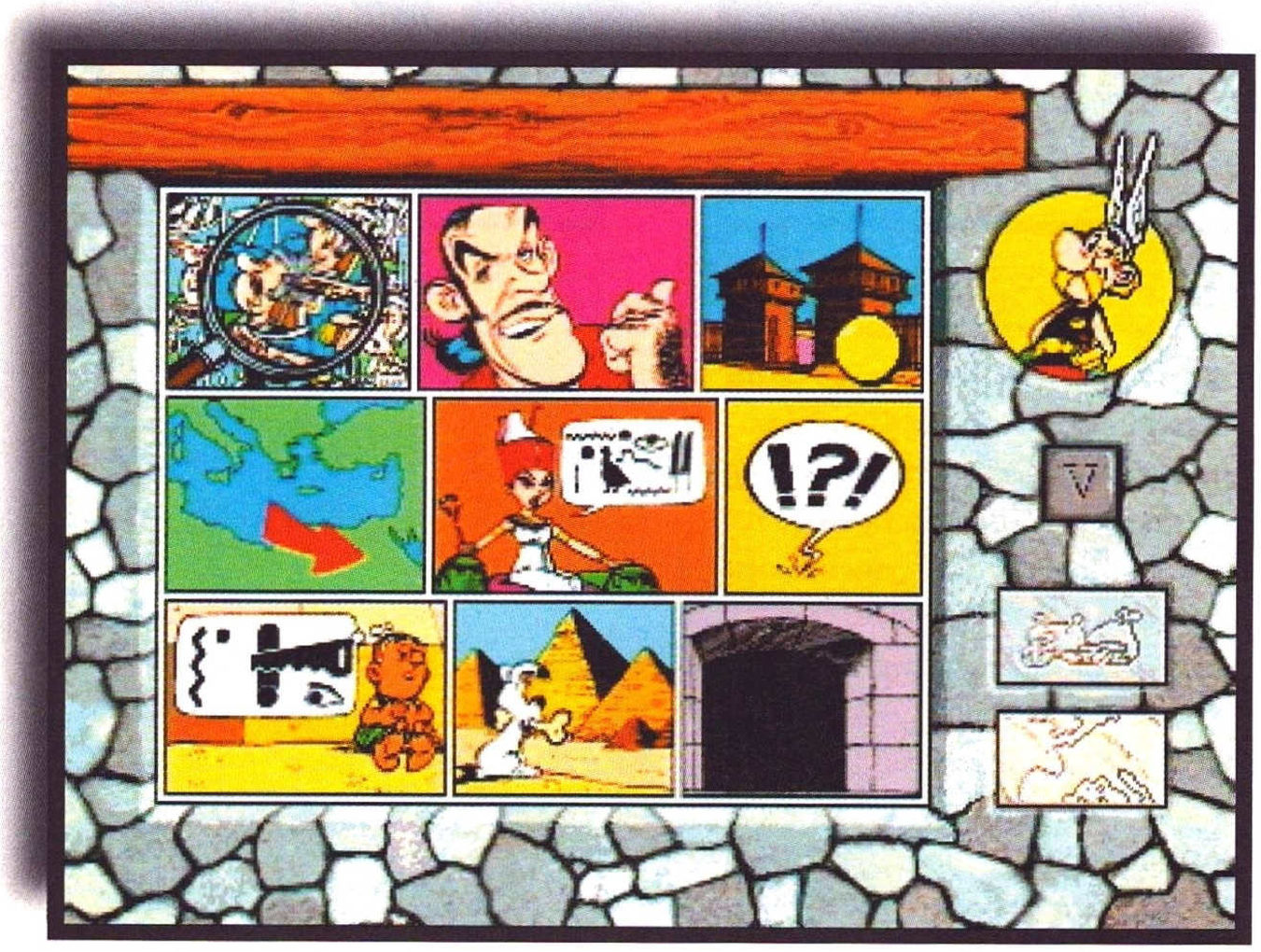
Fatte le vostre scelte







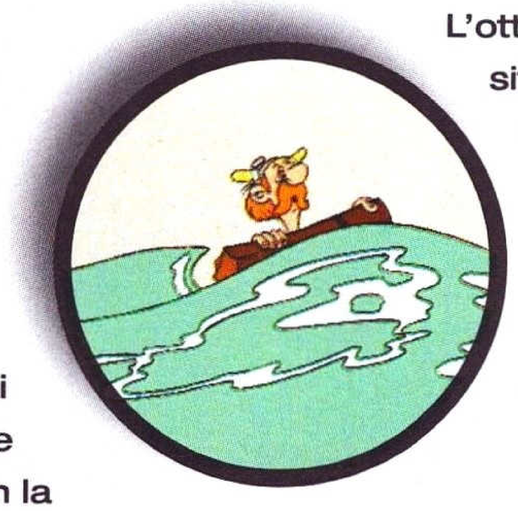
guadagnare dei soldi che vi serviranno per acquistare i souvenir (nel caso abbiate difficoltà a raggiungere la Nazione voluta e a rispondere alle domande).
Insomma, gli ingredienti di un bel gioco da tavolo ci sono tutti:



semplicità delle regole, situazioni sempre diverse, la possibilità di vincere il gioco anche se si è molto svantaggiati rispetto agli altri concorrenti, e poi la cosa più bella è che tutta l'azione viene descritta dalla voce di Panoramix che vi indica che cosa fare, dove andare e come comportarvi. Tutto il gioco infatti è costantemente commentato in italiano dai personaggi del mondo di Asterix rendendo ogni partita davvero esilarante sotto tutti i punti di vista.

L'ottimo doppiaggio e le situazioni molto divertenti lo rendono senza dubbio il più bel gioco da tavolo mai realizzato su una console. Complimenti alla Infogrames e ai doppiatori italiani.

porterete a casa il souvenir di quel Paese, altrimenti dovrete ritornare sul posto.
Nelle altre caselle potranno capitare cose diversissime: dal poter acquistare i souvenir al mercato al ripararvi dai pesci che qualcuno vi tirerà in faccia. Dal difendervi dai pugni dei Galli, all'evitare di andare a sbattere con la barca contro gli scogli.
In molte situazioni potrete



Stefano Gallarini

Punteggio 93

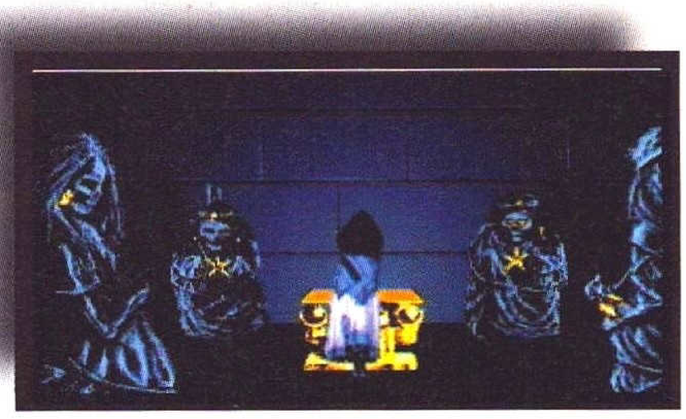
INCA

Riportare alla luce i tre poteri magici è l'unico modo per riuscire a ridare al popolo Inca il suo antico splendore. Tu sei El Dorado e anche senza gelati dovrai riuscire nell'impresa. Buon viaggio... prima che si sciolga!

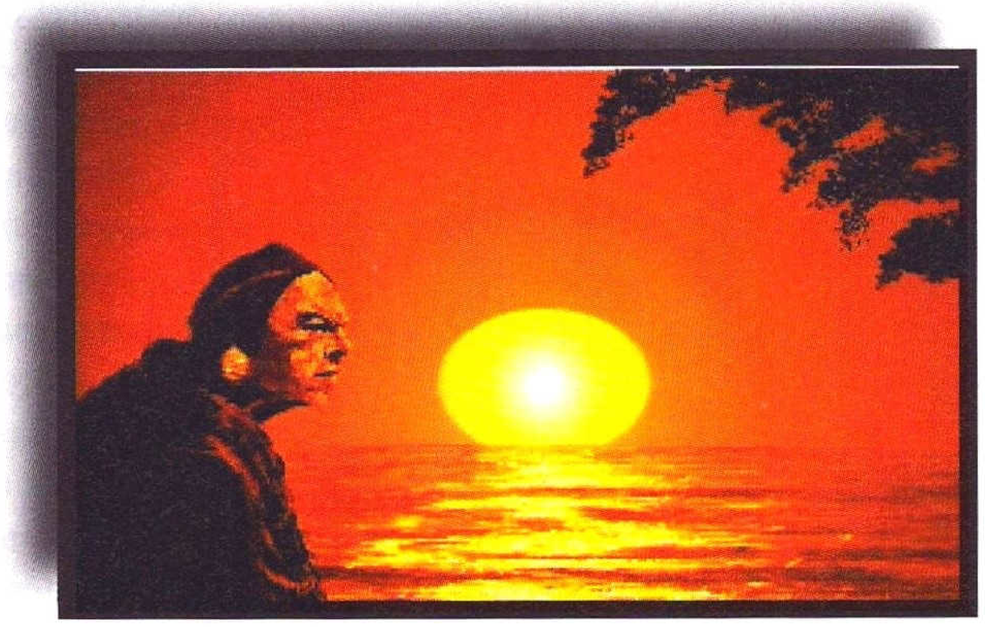
Facciamo un piccolo (si fa per dire) balzo all'indietro, fino al 1525, per incontrare l'Inca Huayna Capac. Egli ha previsto l'arrivo futuro dei conquistadores ed è ormai al termine della sua vita, ma è sereno perché sa di aver messo al sicuro i poteri degli Inca dalle mani degli invasori, in una strana dimensione parallela nota come tempo-spazio. Dopo oltre cinque secoli dalla scomparsa del suo valoroso popolo, la sua anima, il Camac, è ritornata per svegliare il corpo di El Dorado gelosamente conservato in un monolito in viaggio nel tempo; controllando i movimenti di questo giovane principe dovrete viaggiare in una dimensione completamente nuova nel tentativo di recuperare i tre poteri con cui vi sarà possibile riportare l'impero all'antico splendore.

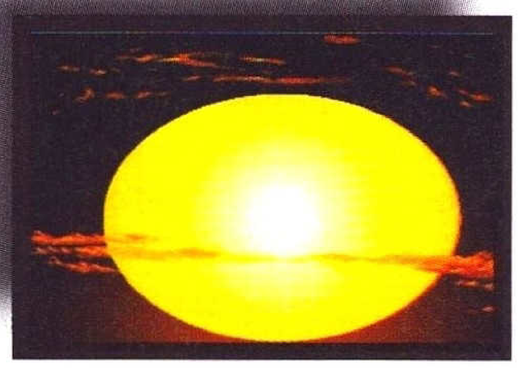
Purtroppo non siete gli unici interessati alla ricerca di questi potenti segreti, i vostri nemici di sempre sono infatti al corrente dell'attuale situazione, perciò lungo la vostra strada dovrete combattere e prevedere le mosse degli avversari per riuscire a portare a termine vittoriosamente l'ardua missione.

Il gioco si apre con una introduzione



molto ben curata in cui verrete introdotti alla trama direttamente dalla viva voce dello spirito di Huayna Capac; da qui potrete accedere al pannello delle opzioni, consultare un utile glossario dei principali termini



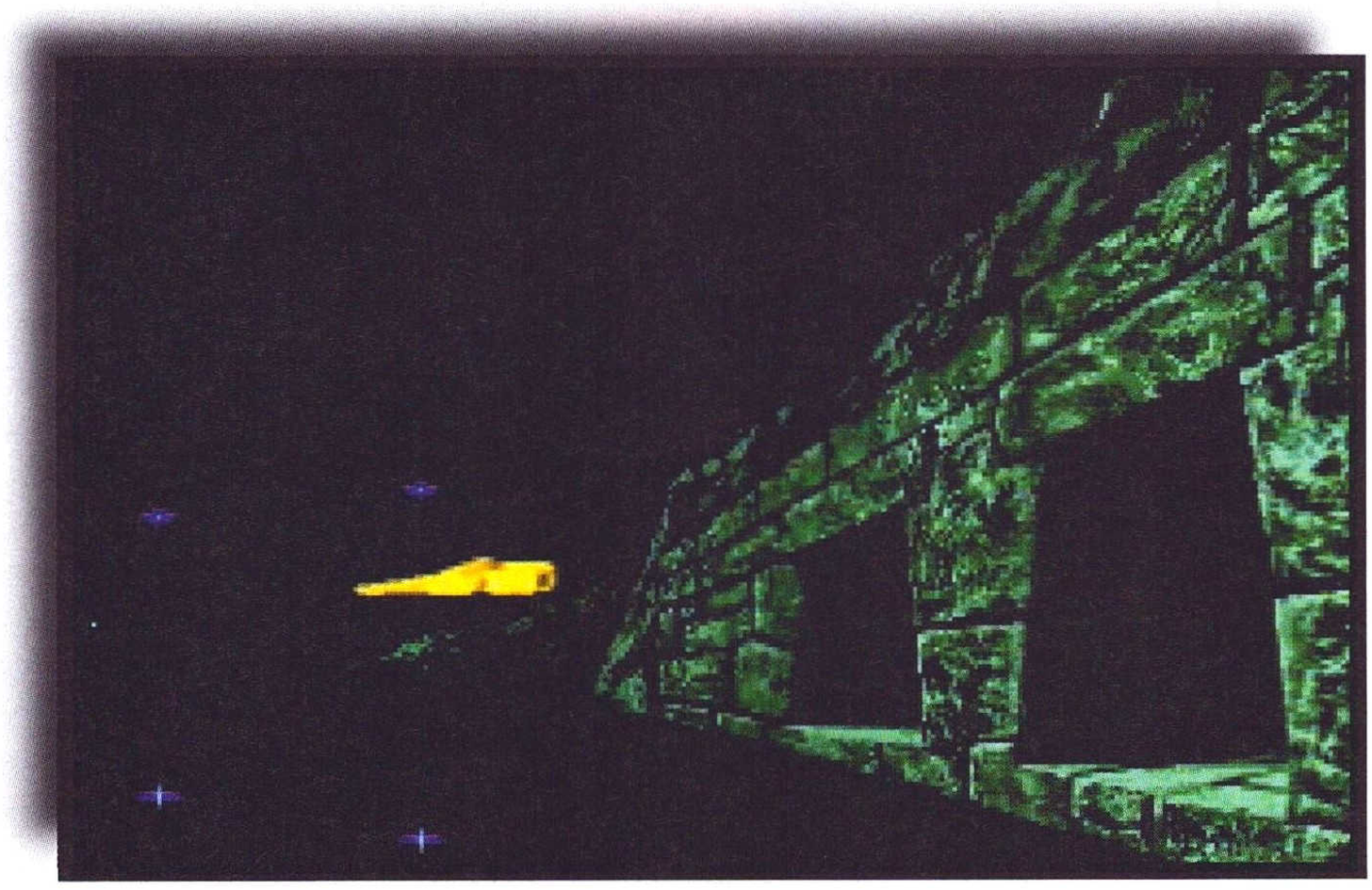


Inca, sentire un po' di buona musica (alcuni pezzi sono veramente affascinanti) e chiedere consigli e informazioni sulle varie fasi del gioco stesso.
Generalmente ogni missione è divisa in due parti principali: la prima è l'avvicinamento al pianeta o al luogo in cui è contenuto il potere che dovrete recuperare, con tanto di combattimenti spaziali contro le astronavi nemiche e inseguimenti in profondo e angusti canyon; la seconda consiste invece nel perlustrare a piedi templi e oscuri corridoi affrontando a colpi di pistola le guardie avversarie e risolvendo enigmi la cui risoluzione vi terrà spesso molto impegnati.
Fra le varie sezioni verrete inoltre allietati da sequenze animate di ottima fatture che aiutano a tenere alta la tensione e a coinvolgere il giocatore nella missione che sta affrontando; è inoltre possibile continuare la partita in un secondo tempo da un qualsiasi punto utilizzando dei codici che verrete a scoprire mano a mano.

Le sezioni arcade in cui spesso incapperete sono inizialmente piuttosto semplici, benché il controllo via joypad non sia proprio dei migliori; più avanti, comunque, le cose inizieranno a farsi davvero ardue e per superarne alcune saranno necessari degli ottimi riflessi e molta pratica.
La parte più divertente e

sicuramente il cuore dell'intera avventura rimane certamente la sezione in stile adventure all'interno delle varie costruzioni; qui dovrete esplorare le varie locazioni e dare il meglio di voi stessi per portare a termine i molti enigmi, imparando a sfruttare correttamente e fino in fondo i vari oggetti e gli indizi sparsi qua e là nel gioco. Certamente vi capiterà di rimanere veramente frustrati dopo qualche tempo di inutili tentativi, in ogni modo la curiosità e la voglia di andare avanti avrà sempre il sopravvento e vi posso assicurare che insisterete fino alla definitiva risoluzione dell'avventura.

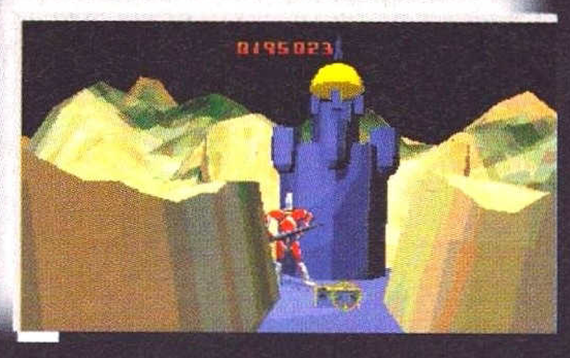
Luca Reynaud



CHAOS CONTROL

INFOGRAMES

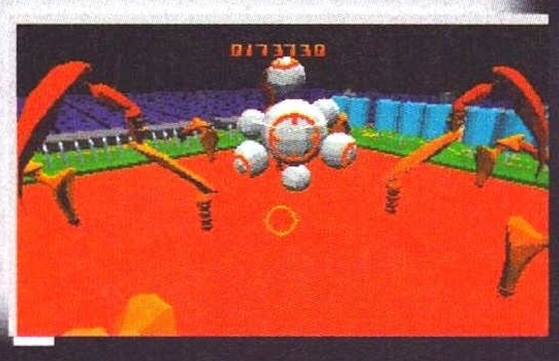
PC CD ROM



Dopo avere rivoluzionato il concetto di shoot-em-up su CD-i il gioco della software house transalpina sbarca nel mondo degli IBM compatibili.

Non si è fatto attendere molto, e questo è sicuramente il primo merito della versione per Cd-Rom di Chaos Control.
Normalmente le conversioni da console a PC richiedono tempi tecnici piuttosto "lunghetti" (il più delle volte qualche mese); durante questo periodo chi ha la sfortuna di possedere unicamente il computer è costretto a provare il gioco in questione unicamente a casa dell'amico del cuore, morendo nel frattempo di invidia. In questo caso invece il passaggio da una piattaforma all'altra è stato rapido e parzialmente indolore. Prima di vedere il perché si debba parlare di "parzialmente indolore" rivediamo insieme la storia che sta dietro a Chaos Control, e che ne costituisce un punto di forza indiscutibile.

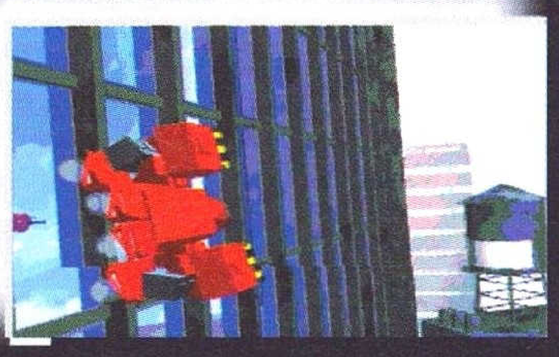
Sebbene il manuale ci offra una panoramica dettagliata di tutti gli avvenimenti precedenti alla nostra entrata nella storia (con tanto di accurate descrizioni dei personaggi), è sufficiente gustarsi con calma l'introduzione per venire a conoscenza di tutto quello che è particolarmente importante. E l'introduzione è una di quelle coi fiocchi, bellissima e lunghissima: dotatevi quindi di pop-corn, coca cola e di tutto quanto vi possa rendere più confortevoli e godetevi lo spettacolo. Il satellite inviato dal pianeta Terra con lo scopo di individuare nuove forme di vita viene misteriosamente distrutto. E' questo, infatti, il primo contatto, non proprio pacifico, tra la nostra razza e quella dei Kesh Rhan, misteriosi alieni simili d'aspetto a grossi insetti. Il satellite aveva anche lo scopo di comunicare le coordinate del pianeta Terra, e così gli alieni si presentano poco tempo dopo nel nostro sistema solare, con propositi tutt'altro che pacifici. La loro intera flotta stellare ingaggia una feroce battaglia con le Forze di Difesa terrestri, messe in piedi in tutta fretta per evitare l'invasione. Con il passare del tempo, quando ormai le prime

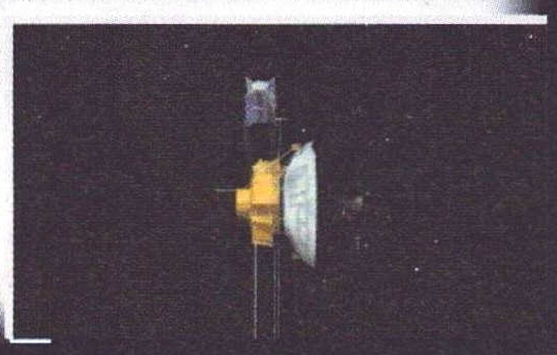


vedette Kesh Rahn devastano il nostro pianeta natio, l'unico baluardo difensivo che si frappone tra la Terra e gli alieni è la un tempo pacifica colonia lunare. Al culmine della disperazione entriamo in gioco noi, nella persona di Jessica Darkhill (avete capito bene, una donna!), tenente delle Squadre di Intercettazione. La nostra missione è tanto semplice quanto impossibile: spazzare via gli alieni dalla Terra e cercare di distruggere la loro nave madre, nel tentativo di affossare il loro morale e scongiurare l'invasione. In parole povere, salvare la razza umana dalla distruzione. Non male, eh? Tutto questo ci viene raccontato in una splendida sequenza introduttiva caratterizzata dall'utilizzo di massicce dosi di grafica poligonale texturizzata, parlato digitalizzato (in lingua inglese) e musica altamente suggestiva. Purtroppo già qui si vede una differenza sostanziale rispetto alla versione CD-i: il numero nettamente inferiore di colori su schermo conferisce alle immagine un aspetto meno dettagliato. Per fortuna i disegni dei personaggi mantengono la bellezza della versione originale, con quello stile così marcatamente giapponese, a metà tra il samurai e il cyberpunk.

Prima di incominciare con il gioco vero e proprio, è ora possibile settare il livello di difficoltà, cosa non possibile sul CD-i. Ed eccoci nel cuore di New York, la Grande Mela, pronti a blastare ogni cosa che si muove sullo schermo. Qui si nota la seconda e fondamentale differenza tra le due versioni. Abituato allo splendore e alla magnificenza di Chaos Control su CD-i, non ho potuto fare a meno di rimanere un po' deluso dalla grafica che il mio "povero" PC è riuscito a spremere dal Cd-Rom. Il discorso è fondamentalmente quello fatto per l'introduzione: la palette dei colori è molto più povera , e quindi l'aspetto estetico del gioco è senza dubbio più scarno. E'

fondamentale comunque definire che cosa questo "più" scarno stia a significare. E' ovvio che dopo aver giocato anche solo una volta a Chaos Control su CD-I qualsiasi altro shoot-em-up rischia di finire subito nel dimenticatoio, proprio per il suo impatto grafico altamente spettacolare. Ed è altrettanto ovvio che la sua conversione su una macchina che, sotto questo aspetto tecnico, non è materialmente in grado di reggere il confronto non può che essere inferiore. E' vero invece che confrontandolo con gli altri giochi per PC di questo genere, lo sparatutto della Infogrames esce a testa alta. E, paradossalmente, è proprio la grafica a renderlo vincente: non si è mai vista infatti una simile mole di grafica poligonale muoversi così fluidamente sugli schermi di un IBM compatibile.
Il gioco poi è sempre lui, unico, inimitabile. Con una visuale in prima persona ci troveremo ad affrontare orde di navi aliene (dall'aspetto vagamente antropomorfo) che dovremo abbattere grazie al mirino. Quest'ultimo viene mosso in modo veloce e preciso dal mouse, ed è sicuramente un punto in più a favore della versione Cd-Rom. I passaggi mozzafiato sotto i ponti dell'East River e sulla Statua della Libertà, le picchiate a mille all'ora nelle strade di Manhattan, gli inseguimenti sul World Trade Center...c'è proprio tutto ed è sempre un divertimento di proporzioni gigantesche. La seconda parte del gioco ci vede all'interno di un calcolatore, in qualità di esperti della realtà virtuale. E anche lì i passaggi a bruciapelo, le virate di centottanta gradi, le sparatorie a testa in giù, ti danno l'impressione di partecipare a una corsa a velocità folle. Ed è tutto, ma proprio tutto così, fino alla fine, quando ci troviamo di fronte all'ammiraglia Kesh Rahn e abbiamo la possibilità di debellare definitivamente la minaccia aliena.





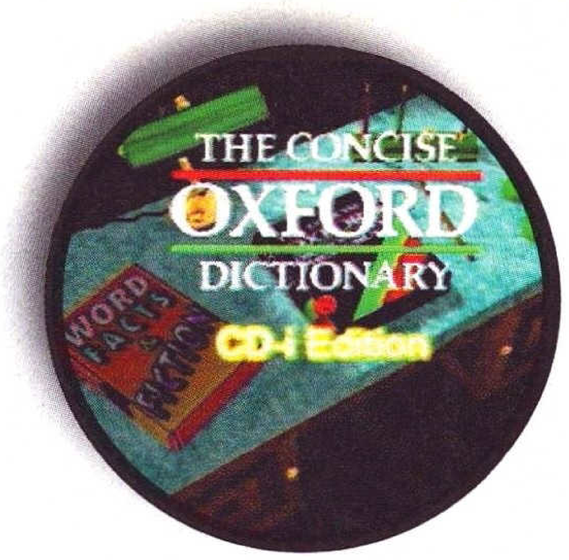
Un'altra bella idea da segnalare è quella del regalo a cui tutti gli acquirenti del gioco della Infogrames avranno diritto; spedendo un'apposita cartolina presente all'interno della confezione si riceverà lo splendido mouse-pad di Chaos Control (il disegno è quello che fa da copertina al n°1 di CD-I Magazine). Il giudizio positivo che avevo espresso riguardo alla versione CD-i viene pienamente riconfermato; la frenesia e l'intensità dell'azione sono da non credersi, e l'adrenalina raggiunge dei livelli altissimi. La grafica, è vero, è inferiore, ma tanto a quella velocità chi volete che se ne accorga...

Matteo Abis

Punteggio 85

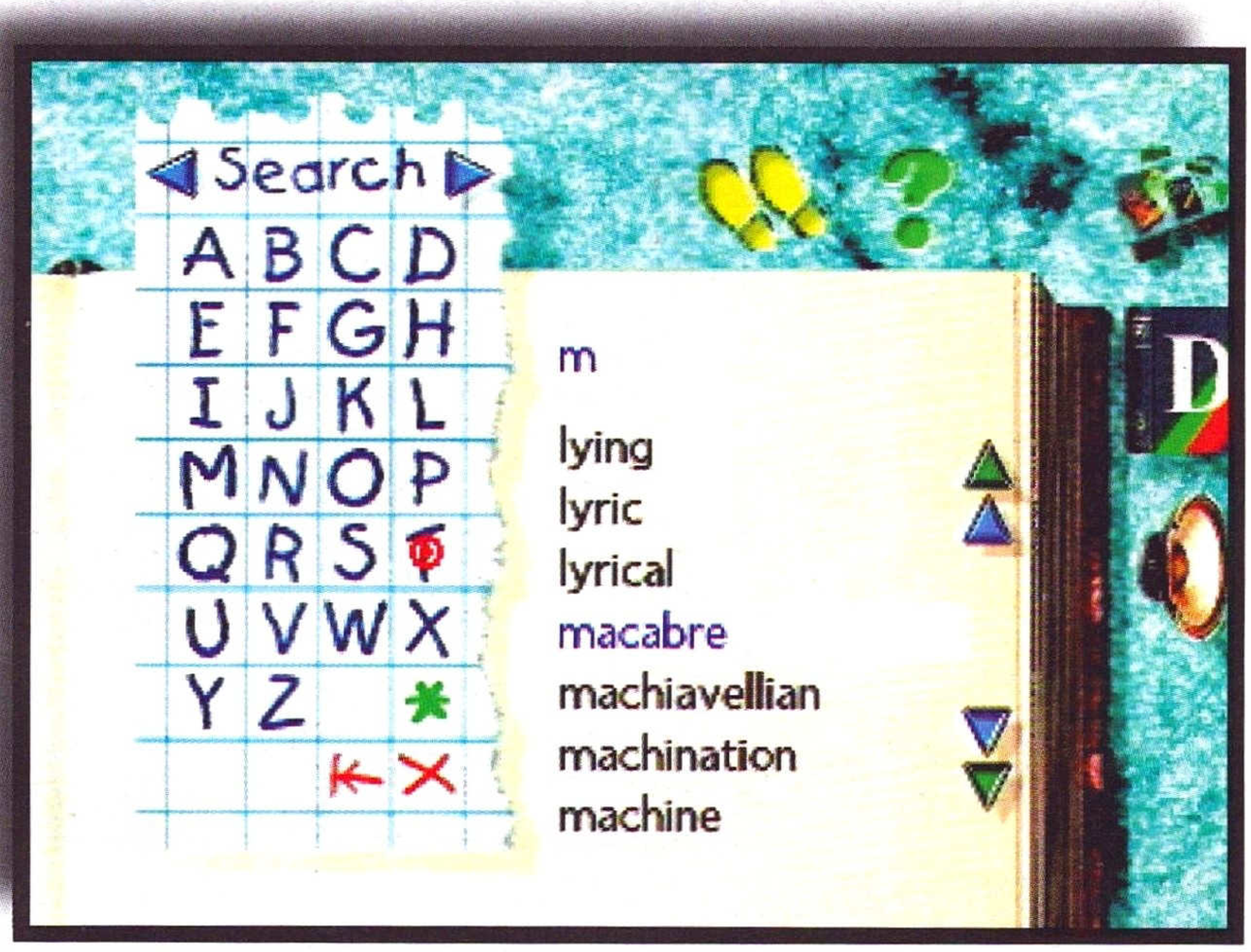
CONCISE OXFORD DICTIONARY

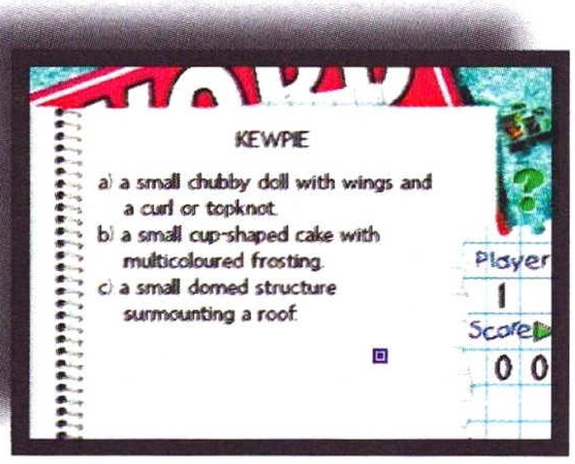
Collins Educational

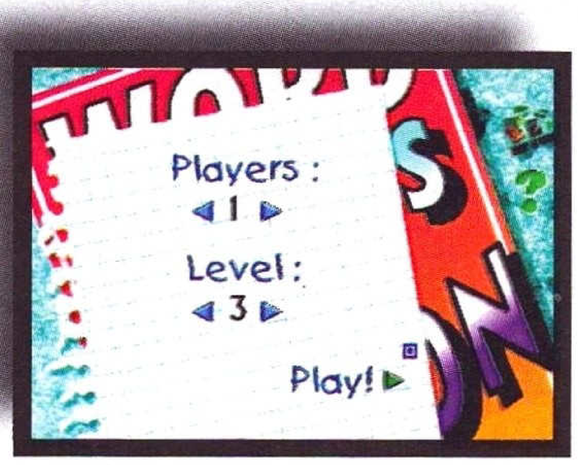


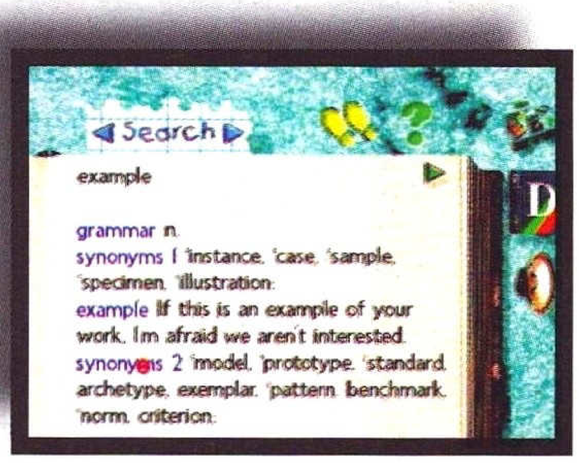
Un dizionario d'inglese. Ecco quello che mancava sul vostro CD-i! Adesso finalmente potrete cercare la parola giusta, al momento giusto... Ah, dimenticavo, non c'è traduzione in italiano, questo è un dizionario inglese-inglese. E allora, direte voi, che me ne faccio?

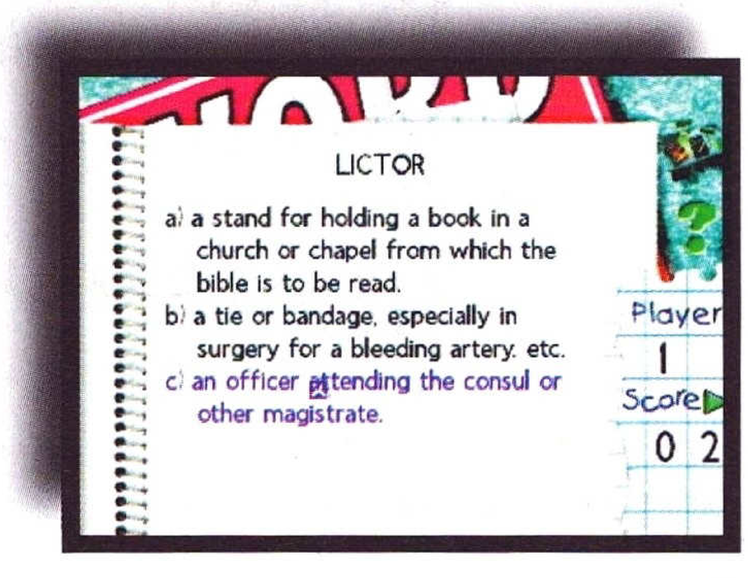
Se sapete un po' la lingua inglese vi garantisco che quando non conoscete il significato di una parola è meglio cercarlo su di un dizionario inglese-inglese; questo perché siete così obbligati di sforzarvi di capirne il senso leggendo una definizione nella lingua che state imparando. Ecco, in questo senso il Concise Oxford Dictionary può rendersi davvero utile. Si tratta, pensate, di un vocabolario con oltre 120.000 parole e 190.000 definizioni. Tutto ciò che dovete fare è inserire le prime lettere della parola che non conoscete e cercarla poi nella lista che vi apparirà. Scelta la parola sarà sufficiente cliccarci sopra per leggerne (in inglese, ripeto) il significato. Se poi desiderate conoscere altre parole con un significato simile (un sinonimo, tanto per intenderci) vi basterà cliccare sull'icona del Thesaurus, ovvero

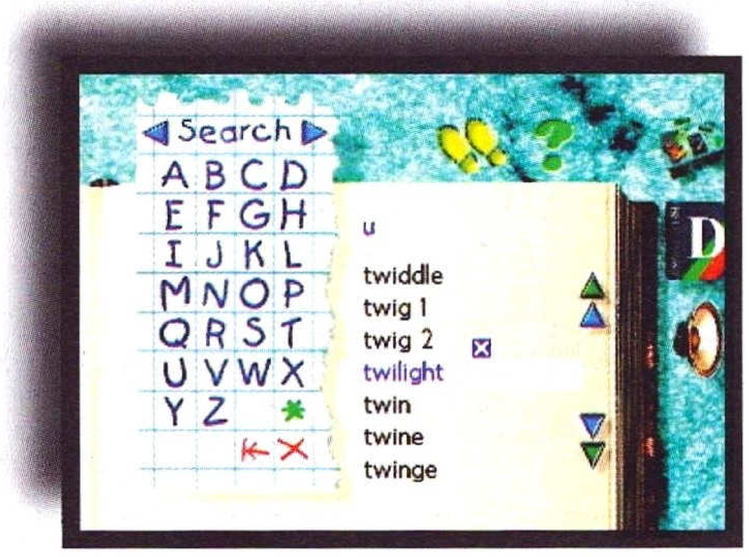


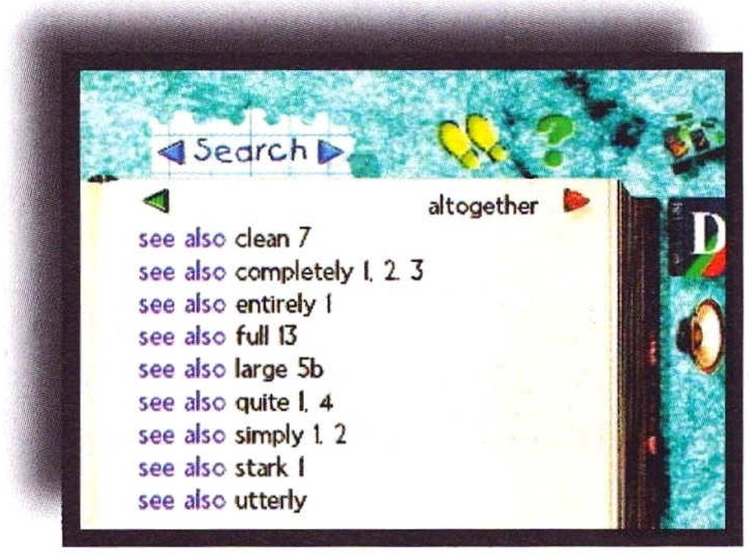


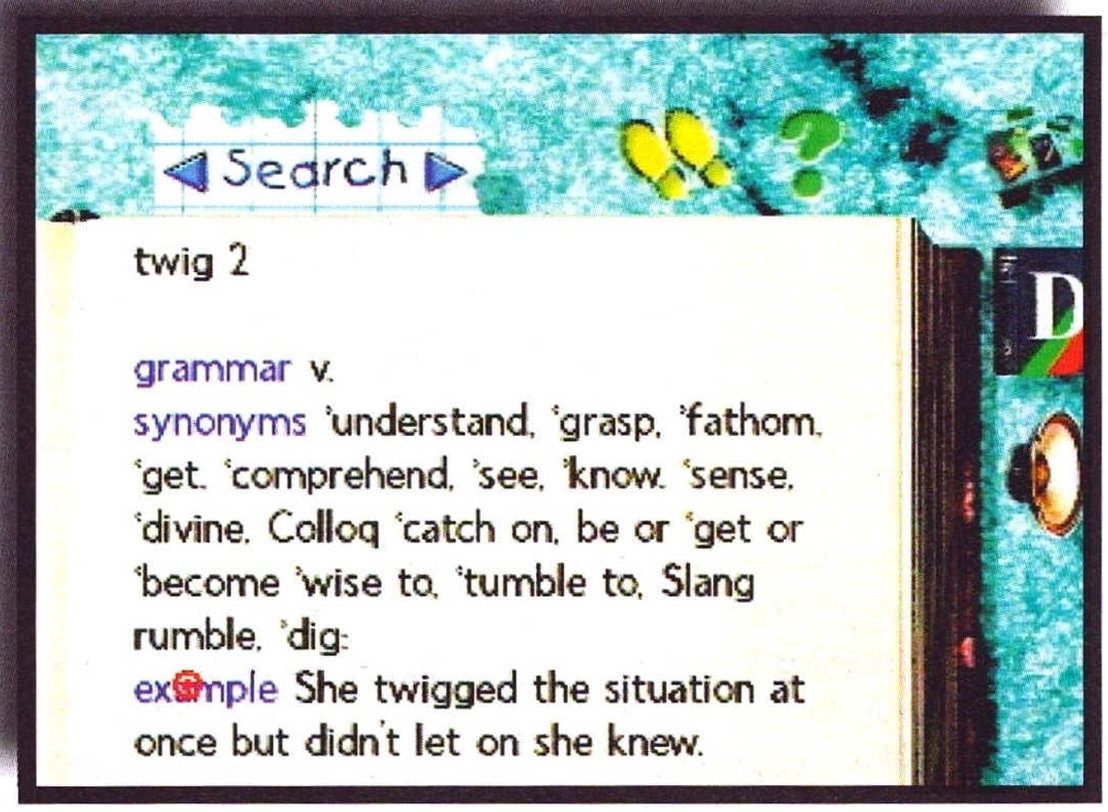


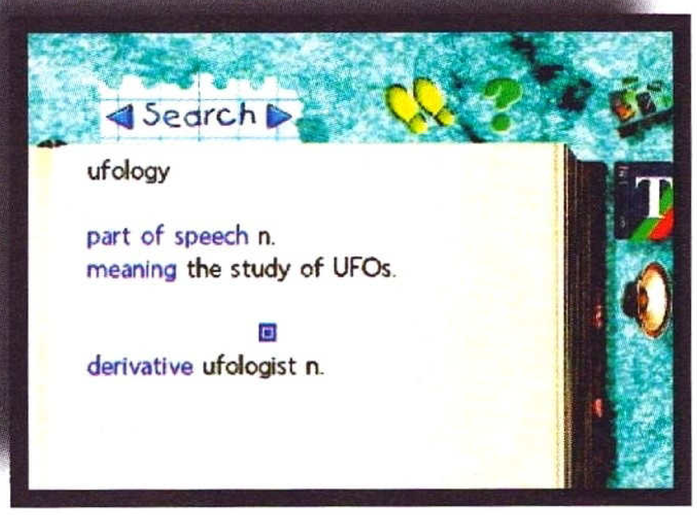












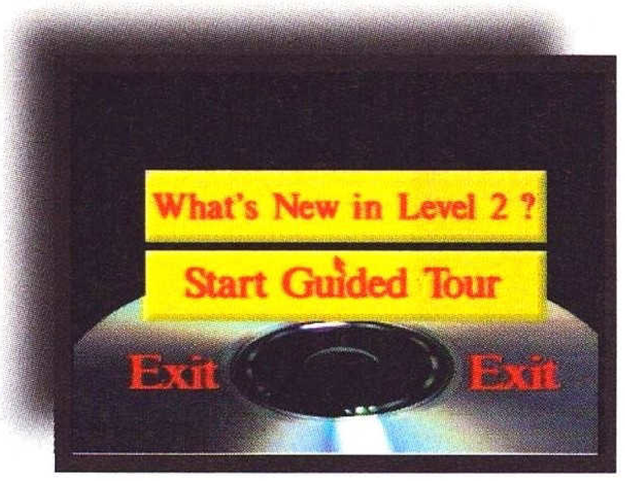
dizionario dei sinonimi.
Ma non è finita qui; un dizionario multimediale che si rispetti deve anche contenere la pronuncia esatta di ogni vocabolo... e così è! Scelta la parola vi basterà infatti cliccare sull'icona dell'altoparlante per ascoltarne la pronuncia esatta. Insomma, usare un dizionario di questo tipo è estremamente semplice e davvero utile, soprattutto per chi sta imparando la lingua inglese. Sulla pagina dedicata alla parola selezionata troverete le informazioni grammaticali (genere e tipologia), una prima serie di significati, degli esempi di utilizzo e, quando necessaria, una seconda serie di significati.
Per rendere le cose ancora più interessanti il programma include un gioco che vi permette di mettere a nudo la vostra conoscenza della lingua: dovrete infatti scegliere il significato esatto della parola che appare fra i tre proposti dal computer.
Se state imparando l'inglese pensateci, potrebbe essere un acquisto interessante...

Lo Zio

LANGUAGE DIRECTOR

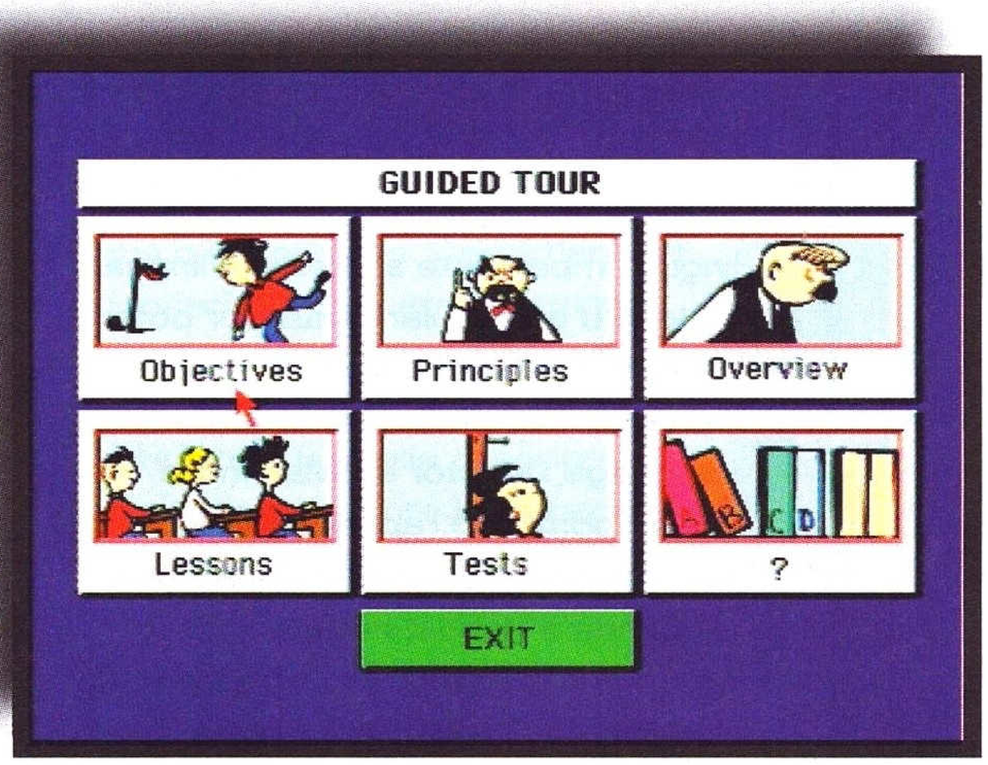
Philips

Avete mai pensato al CD-i come a un insegnate pronto a farvi apprendere correttamente l'uso di una lingua importante come l'inglese? No? Peccato, perché adesso con Language director potrete apprendere o migliorare la lingua più importante del mondo.



Language Director è un programma rivoluzionario nato per apprendere la lingua inglese senza troppi sforzi e senza usare quaderni, penne e libri.

Ogni corso (ce ne sono tre: livello 1, livello 2 e livello avanzato)

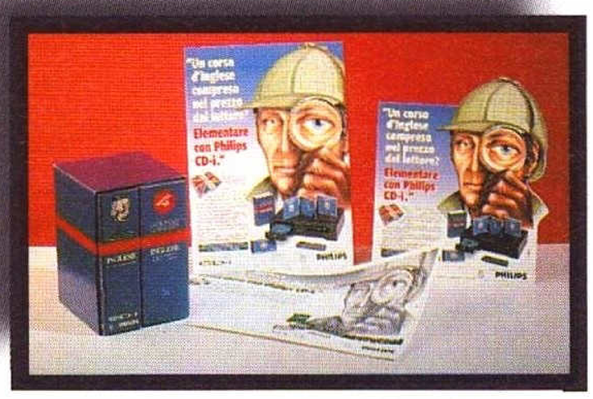


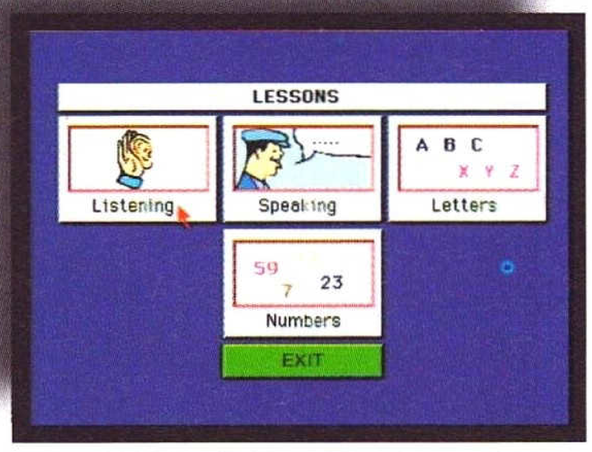
comprende tre CD-i. Il primo, registrato in quattordici lingue, serve a farvi capire come deve essere utilizzato il corso mentre gli altri due sono la vera e propria anima dell'apprendimento. Language Director è strutturato in modo da aiutarvi a comprendere in modo semplice la lingua inglese parlata e, nel contempo, vi insegnerà a farvi capire. Come? Durante ogni lezione potrete scegliere fra due modi di apprendimento: Play e Learn. Con il primo modo sarete invitati a comprendere le situazioni animate che vedrete ascoltando i personaggi parlare in inglese mentre con il modo Learn sarete invitati a descrivere la scena visiva prima di sentirla dagli speaker.

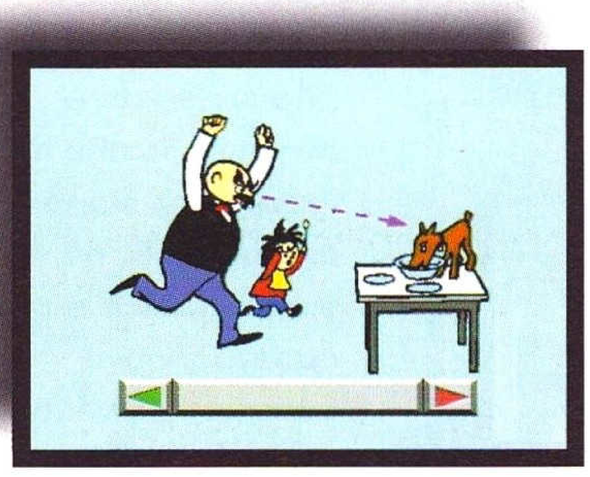
Inoltre quando lo riterrete opportuno potrete scegliere di leggere la parte audio in modo da apprendere anche la scrittura della lingua inglese.

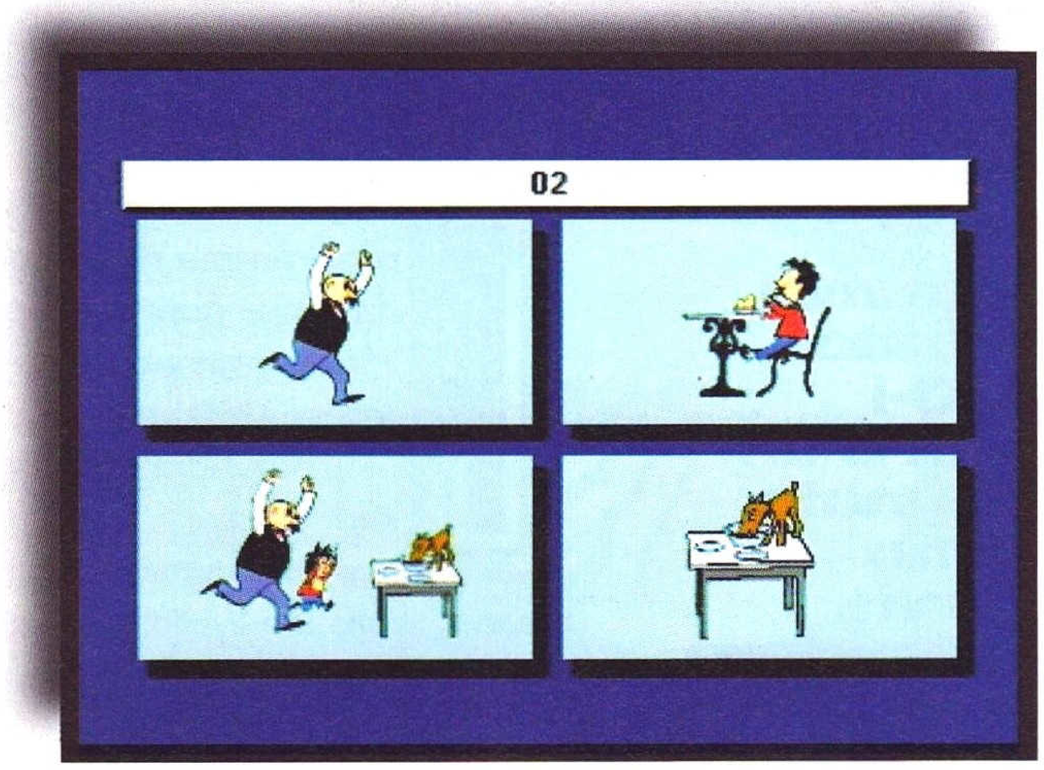
Come in ogni corso che si rispetti è necessario che le lezioni non siano né troppo facili, né troppo difficili e per questo motivo Language Director vi permetterà sì di saltare subito a una lezione più avanzata previo però il superamento di un test che di volta in volta valuterà il vostro grado di apprendimento. Come un insegnate che si rispetti, però, Language Director non vi lascerà lì con un palmo di naso per non avere superato correttamente il test, ma vi darà delle indicazioni precise sulle lezioni da affrontare per colmare le vostre lacune. In questo modo sarete sempre certi di affrontare lezioni avanzate senza aver trascurato nulla di quelle precedenti.

Per affrontare in modo corretto ogni livello vi serviranno circa 40 ore di lezioni e questo significa che voi in due mesi, dedicando cinque ore alla

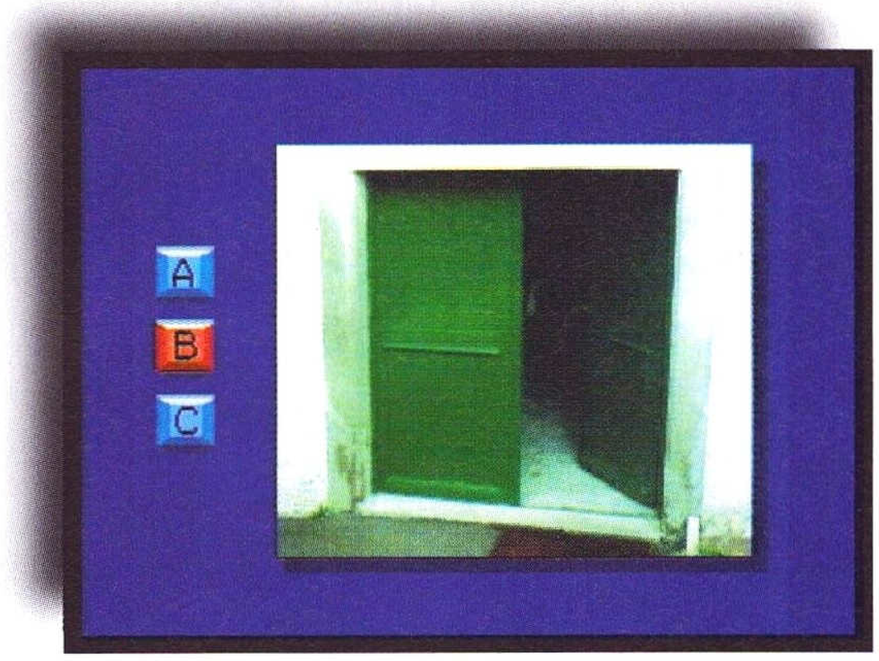


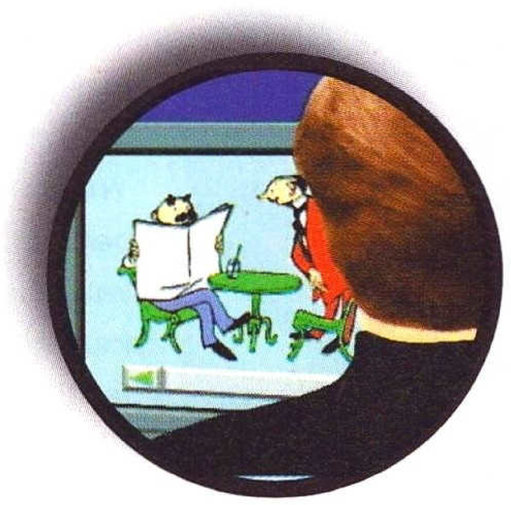


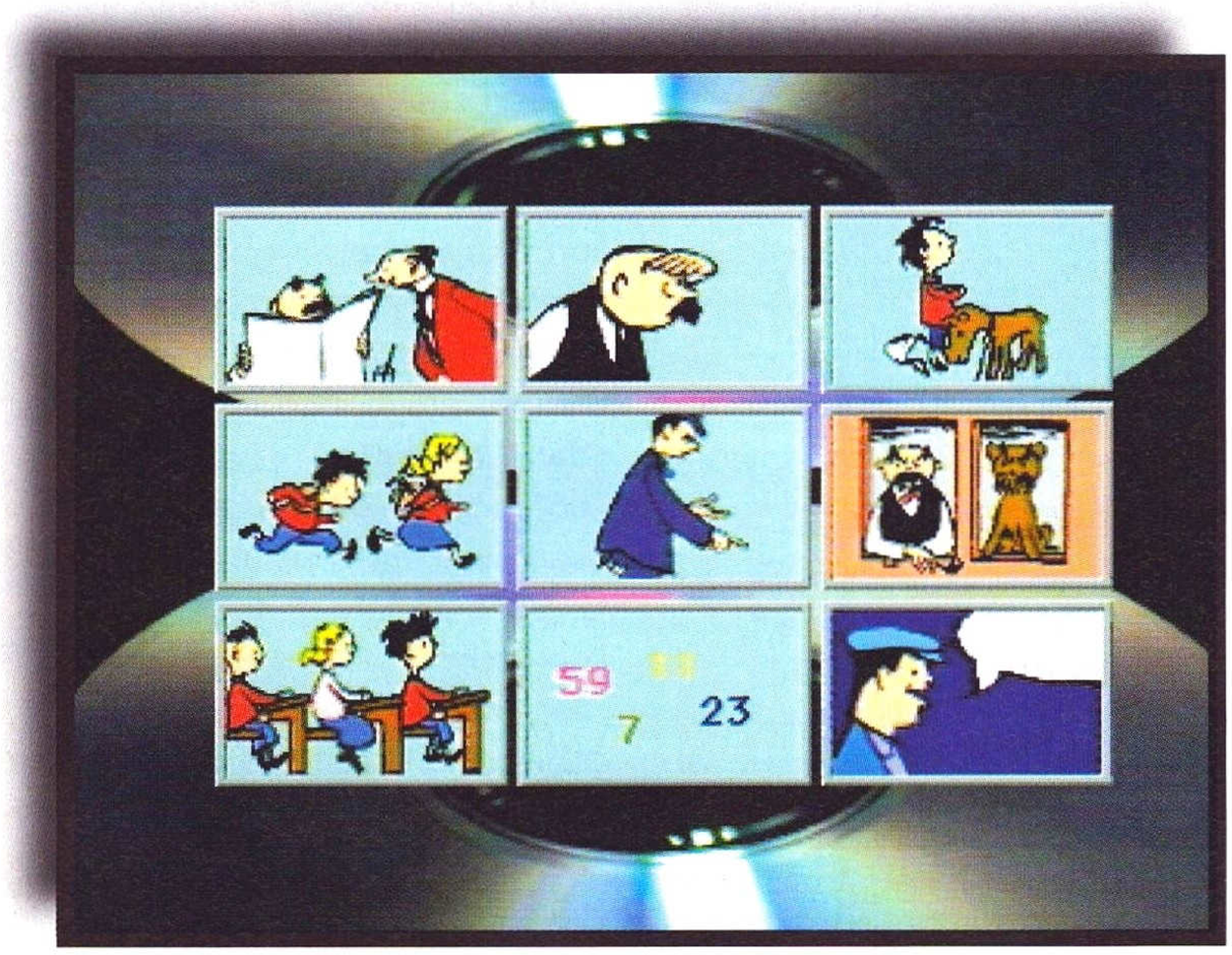


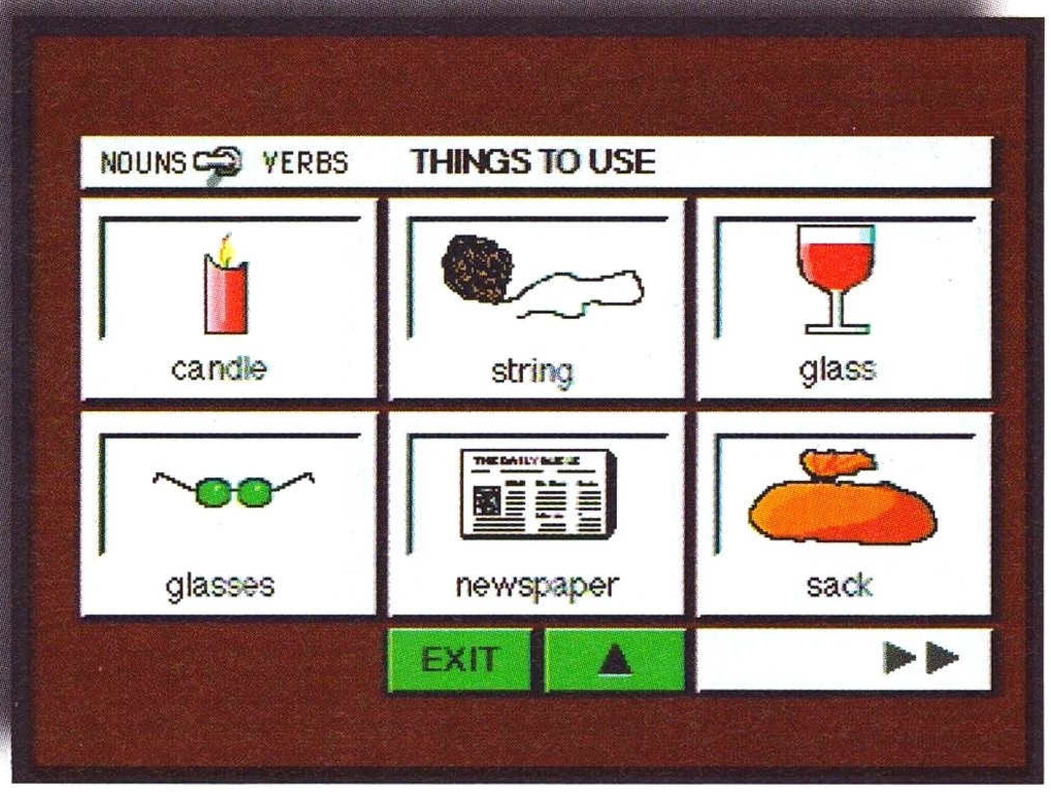


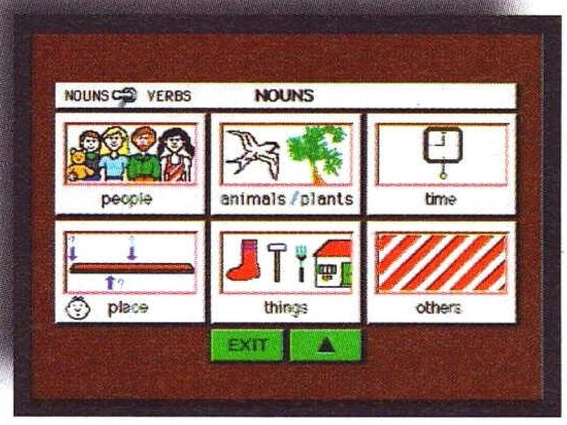
settimana all'apprendimento della lingua, imparerete a capire la lingua inglese e a formulare frasi per poter parlare correttamente.
Come dicevo precedentemente Language Director è diviso in tre livelli: i primi due rappresentano l'introduzione ottimale e riguardano domande e risposte relative ad argomenti correnti. Vi permetteranno di acquisire fiducia nelle vostre capacità di espressione orale e vi

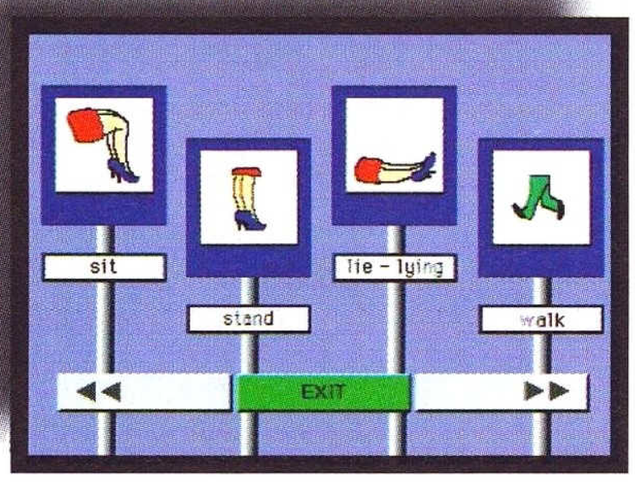








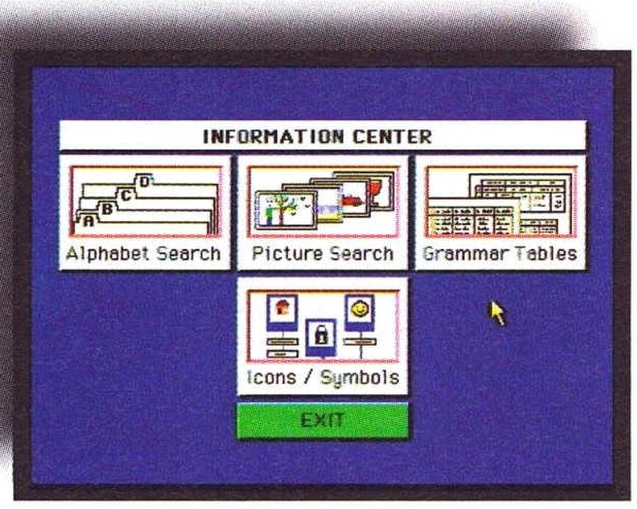




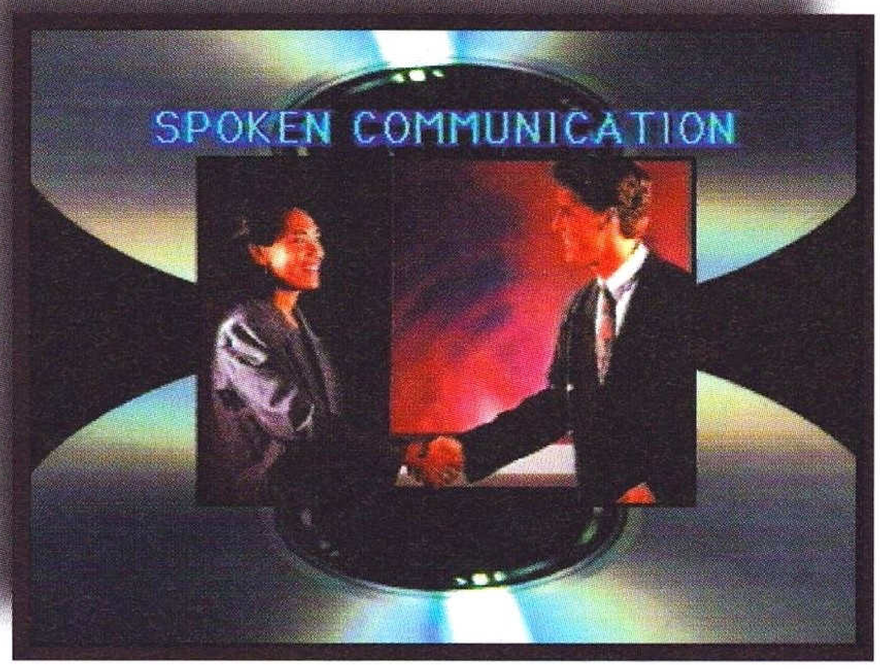
studio, carta, matita, blok notes, libri di testo, dizionari e cassette perché il corso è autosufficiente. Dimenticate le videocassette perché non possono valutare il vostro grado di apprendimento e non vi permettono di saltare velocemente da una lezione all'altra secondo le vostre capacità. Con Language Director vi basterà guardare, ascoltare e imparare.

Language Director è in vendita. Fino a luglio, però, Philips darà il programma insieme a un dizionario Italiano-Inglese Garzanti a chi acquisterà il lettore CD-i. Chiedete informazioni al numero verde o tramite il tagliando che trovate a pagina 66 della rivista e Philips vi fornirà gli indirizzi dei rivenditori che trattano questa straordinaria offerta.

Stefano Maria De Carlo



permetteranno di scrivere in modo corretto tutto ciò che avrete appreso. Il terzo livello vi permetterà invece di sostenere conversazioni su una vasta gamma di argomenti, seguire programmi radio e televisivi e comprendere quasi tutti gli articoli di un giornale.
Con Language Director dimenticate manuali di istruzione, guide allo



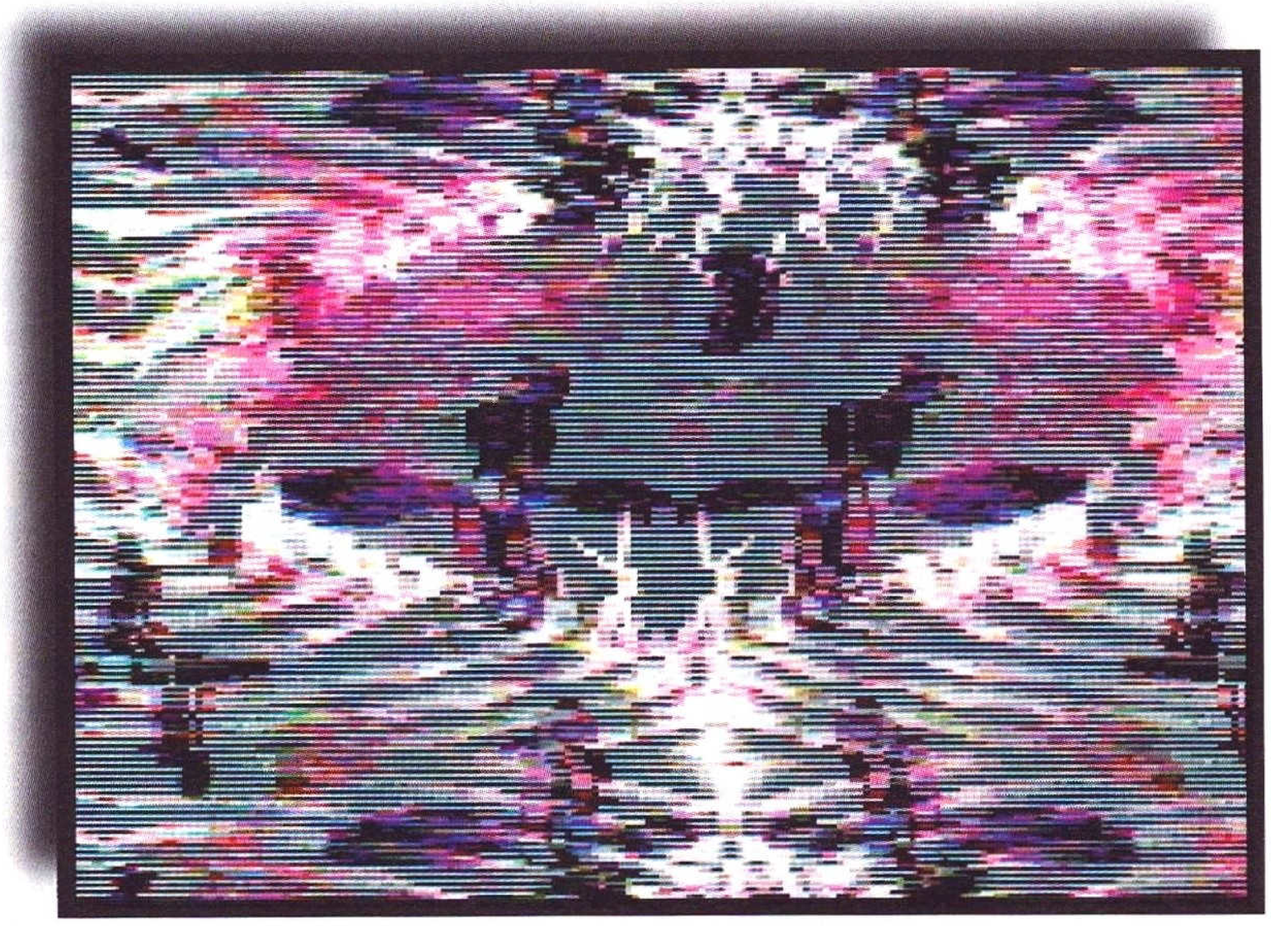
CD MAGAZINE

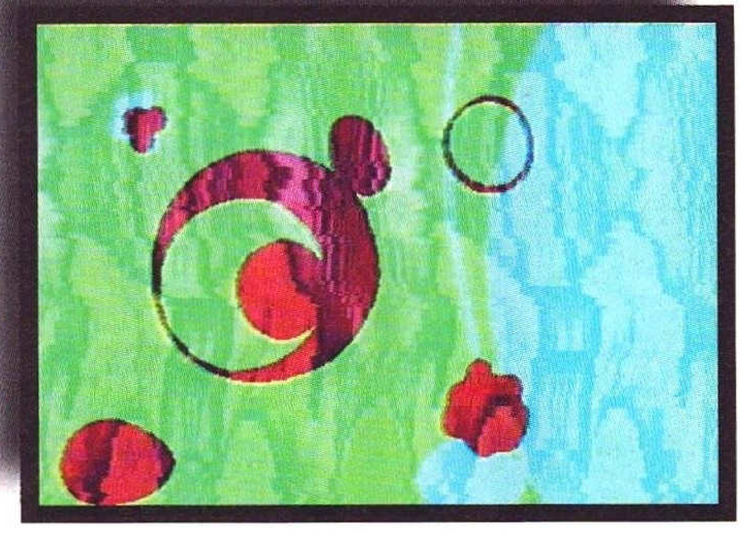
TI ASPETTA IN EDICOLA

Philips

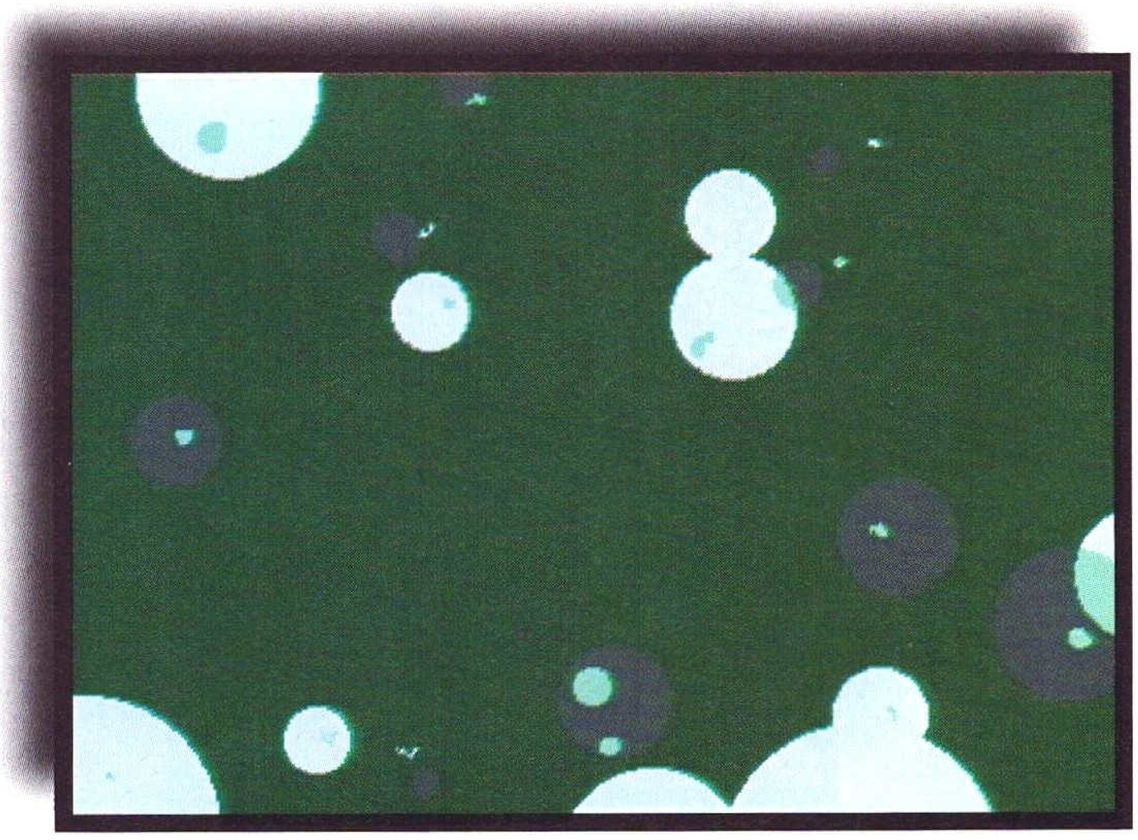
HEADCRASH

Cos'è la musica Rave? Hey! Siete mai stati in discoteca? Avete presente quel continuo inseguirsi di suoni su suoni generati dal computer, campionati, rivisti e scorretti? Bhe, la musica rave è quella. Più o



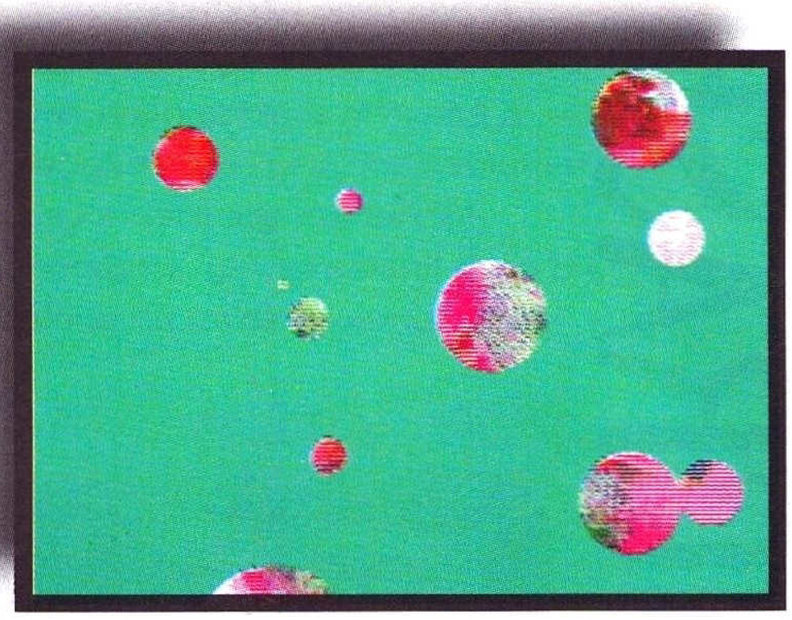


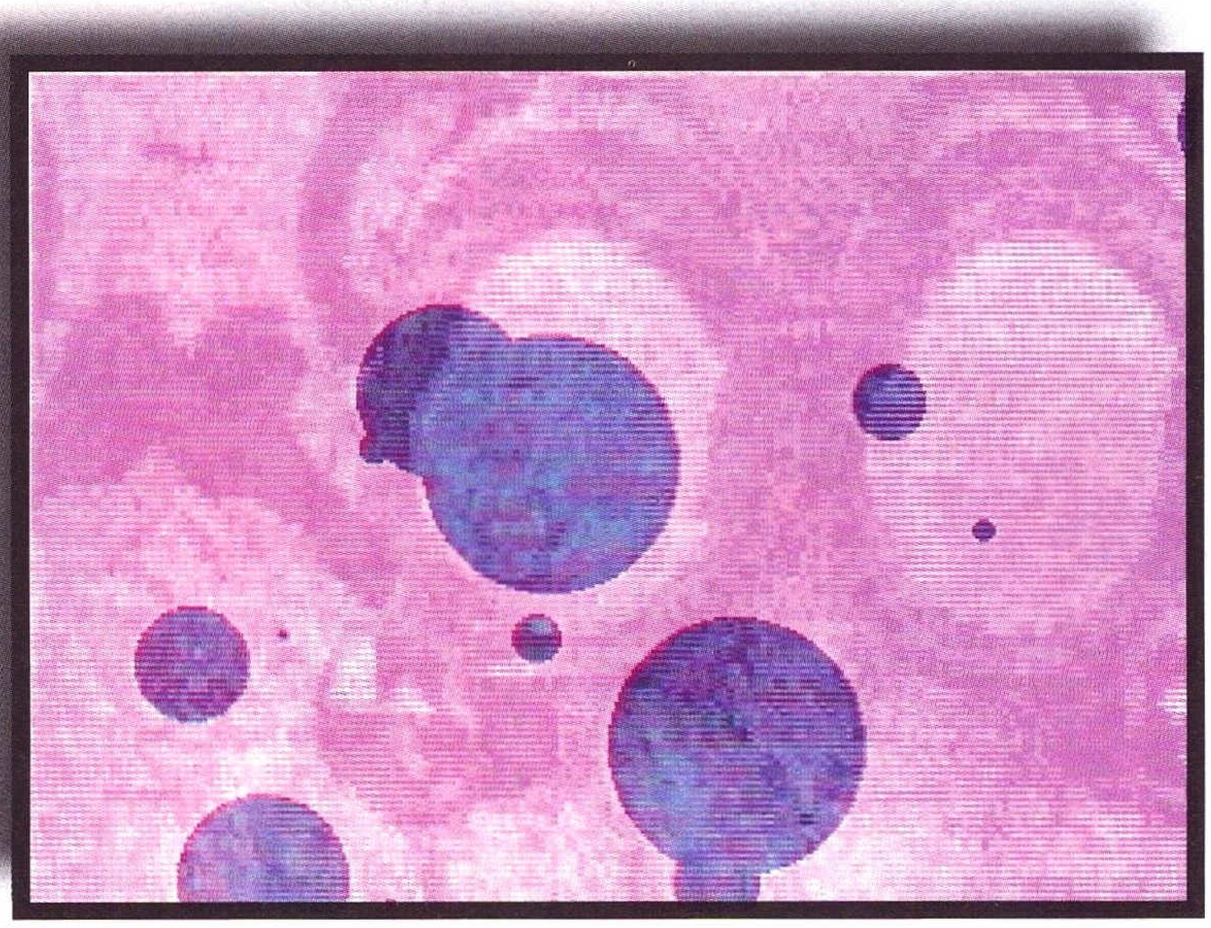
La musica rave vi fa impazzire? Bene, beccatevi questo e impazzite! (chiedete però alla mamma di uscire di casa).



REVIEW

meno! Lo so che qualcuno di voi storcerà il naso perché non sto qui a scrivere del perché questo genere di musica esiste e del percome ha così tanto successo, ma (non me ne vogliate...) è un genere musicale che personalmente non apprezzo e quindi mi riesce difficile proporlo. Ma a parte le mie esternazioni "rave"





questo CD-i degli Headcrash è ciò che di più ipnotico si possa chiedere alla vostra console. Non ho ben capito se si tratta di filmati "acidi" piuttosto che "psichedelici", ma è

certo che il vostro televisore si trasformerà presto in un delirio di suoni, colori e casino. E voi governerete questo delirio... incredibile!
Appena inserirete il vostro CD-i sarete invitati a scegliere fra tre possibilità: uscire dal programma, andare al banco mixer o scegliere il brano fra gli otto disponibili. I brani sono: Nacht, 55 Sync, Schtomp, Crack (vi ricorda niente?!?), Chameleon, Kunk Sputnik, Trancer e Disc Tonic.
Scelto il brano che fa per voi (se non

scegliete ci penserà il cd automaticamente), potrete andare al banco mix per decidere se rendere più veloce o meno il video, se avere come sfondo solo i colori o anche le immagini digitalizzate o solo queste ultime o ancora se ascoltare i brani in ordine o in modo casuale (nel caso non ne scegliate uno in particolare).

Una volta che il "video" è partito potrete governare i movimenti psicopatici delle immagini muovendo il joypad nelle sue quattro direzioni. In oltre, se premete il tasto uno e muovete il joypad in alto cambierete le immagini di sfondo, mentre portandolo in basso cambierete i colori dal rave.

Tutto qui, e sapendo che la parola inglese "rave" in italiano si traduce con "delirio" tirate un po' voi le conclusioni...

Stefano Gallarini

Punteggio 50

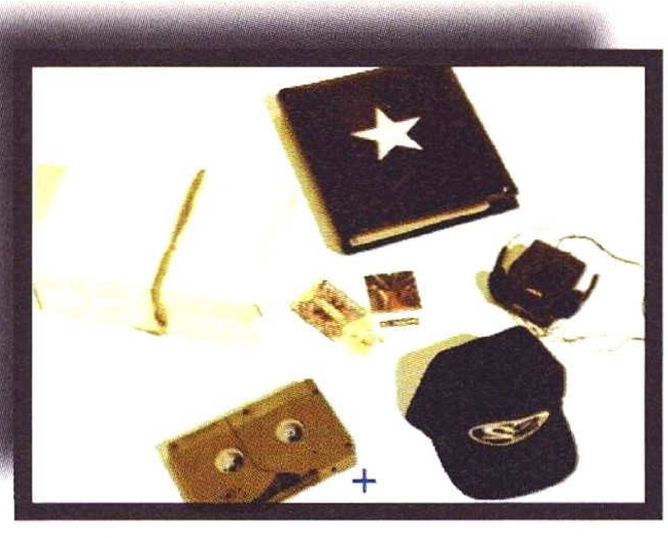
REVIEW

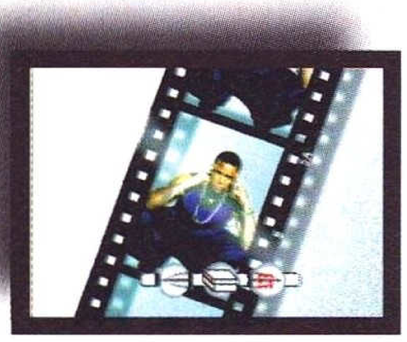
BEYOND LIMITS - 2 UNLIMITED -

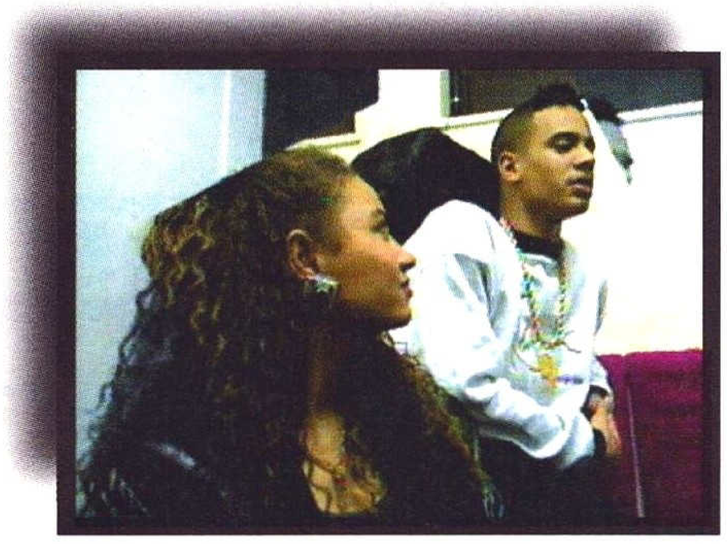
Manca poco all'estate, ed è tempo di pensare al mare, al sole e alle discoteche. Su quest'ultimo argomento non c'è nessuno che ne sappia di più dei 2 Unlimited...

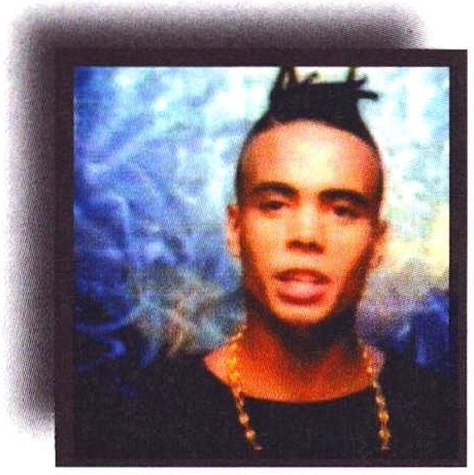
Eaglevision & Master Comunication

Chi non ha mai ballato una canzone dei 2 Unlimited? Probabilmente tutti lo hanno fatto prima o poi, però la maggior parte non aveva la più pallida idea di chi fosse l'autore. Questo perché di ogni canzone techno esistono diverse versioni, ragion per cui diventa difficile, se non impossibile, risalire al cantante. Inoltre quando si è in pista non si ha la minima intenzione di mettersi ad ascoltare i testi, o di scoprire i significati più profondi di un brano; l'unica cosa che conta è se i bassi "pompano" abbastanza per potersi scatenare al massimo. In più, la maggior parte dei cantanti techno sono delle semplici comete nel mondo della musica, che generalmente compongono una o al massimo due canzoni di successo e poi scompaiono nel nulla. Non è questo il caso dei 2 Unlimited, che hanno sfornato con discreta regolarità degli hits che ci hanno fatto ballare per stagioni intere, e che, ancora adesso, vengono volentieri riproposti in discoteca. Come dimenticare, infatti, la carica che dava No Limit, oppure l'esaltazione generale che provocava il DJ mettendo su Tribal Dance? Sono ormai diventati dei veri e propri classici, che insieme ad altri brani un po' meno famosi di questo gruppo (ma che sicuramente tutti avrete sentito almeno una volta) costituiscono il disco "Tribal Dance". Grazie a questo CDi abbiamo la possibilità

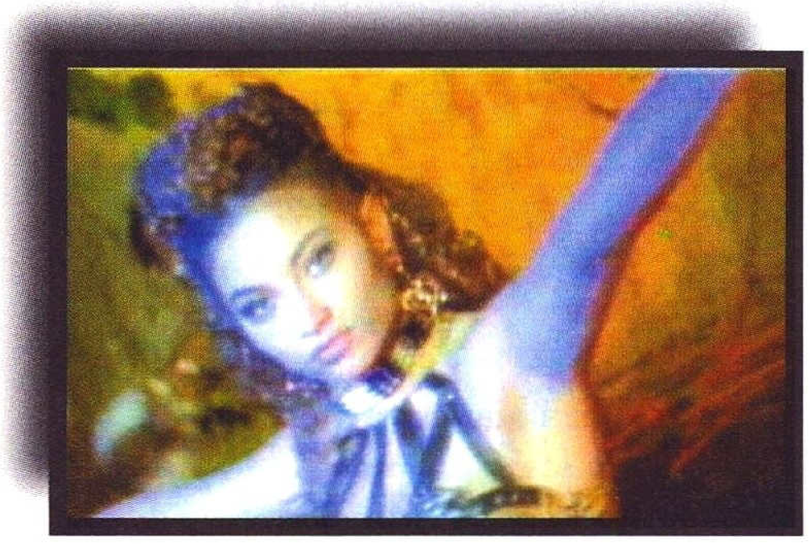




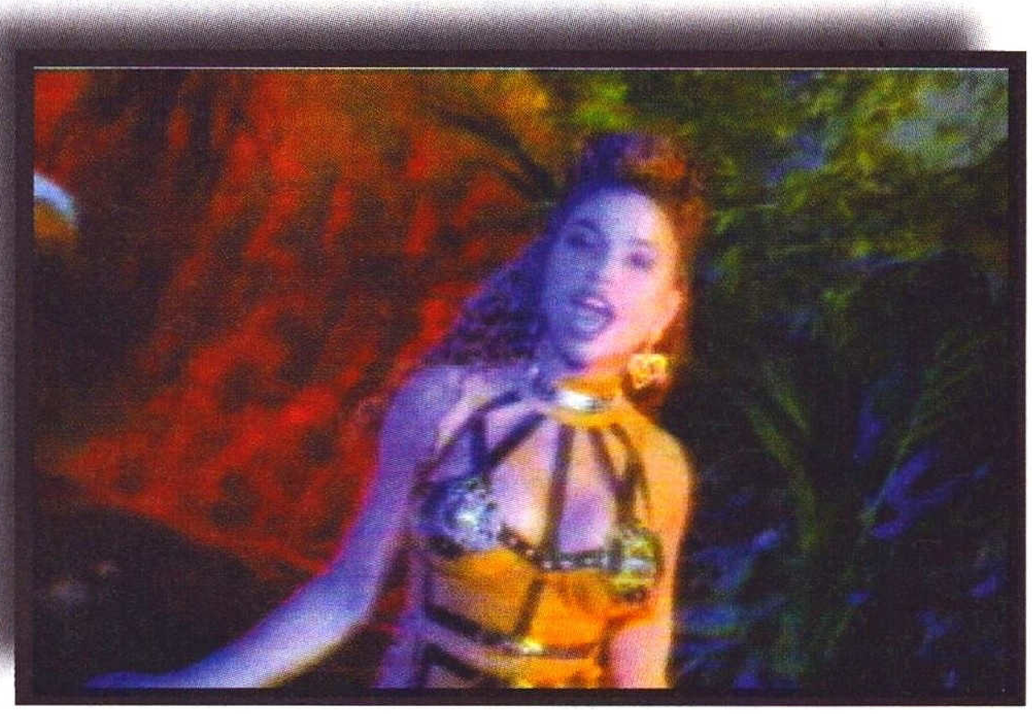




di esplorare più a fondo il mondo dei 2 Unlimited, grazie alla grande quantità di materiale presente, diviso tra canzoni, video, foto, testi ecc.
Ripresi in uno splendido bianco e nero, Anita e Ray (sono loro i 2

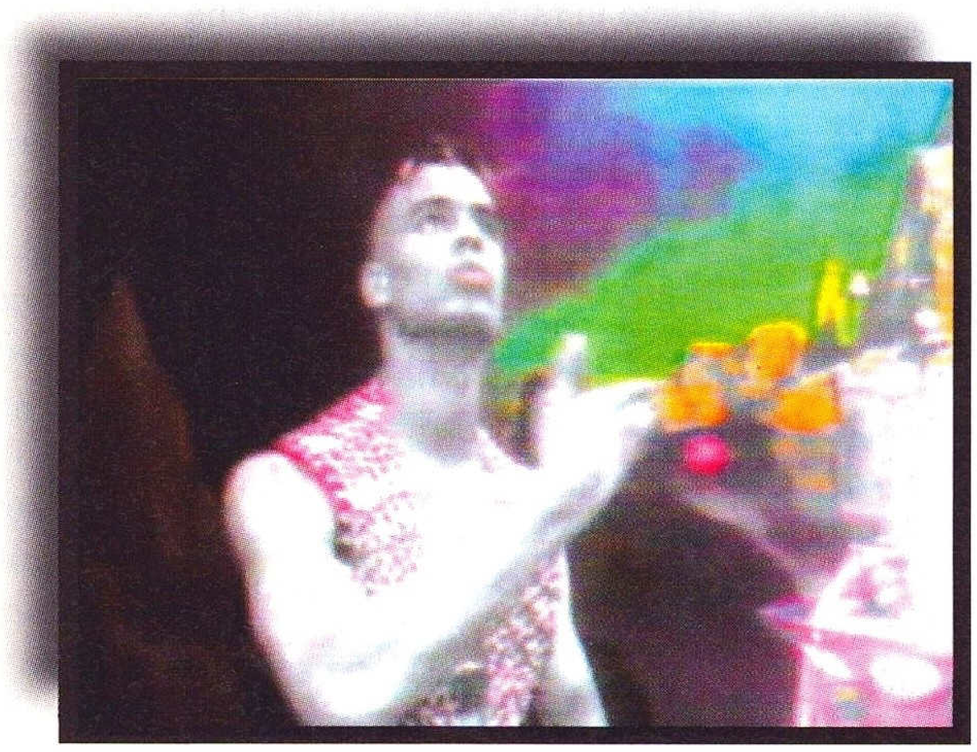


Unlimited) ci danno il benvenuto in Beyond Limits. Con un impostazione classica da video rap spiegano brevemente quali sono le possibilità che il programma ci offre. Tutte le funzioni sono rappresentate dai vari oggetti che i due hanno in mano; Anita e Ray, cantando in rima baciata, ci informano su come utilizzare ogni singolo oggetto, che si trasforma poi in un'icona nel menu principale. Purtroppo l'unica lingua contemplata è l'inglese o meglio lo slang da rapper; fortunatamente tutto è molto intuitivo, per cui la conoscenza della lingua non è indispensabile. La schermata principale è quindi caratterizzata da sei grandi icone.
La videocassetta permette di guardare diversi video-clip dei 2 Unlimited (è così indispensabile la scheda Digital Video). Questi sono No Limit, Tribal Dance, Faces, Maximum Overdrive e Let The Beat Control Your Body. Il primo, che è anche il più famoso, è ambientato dentro un flipper, tra palline in movimento e sponde luminose. E' chiaramente un video a basso costo, in parte perché è uno dei primi del gruppo, in parte perché doveva essere realizzato a tempo di record, visto il successo della canzone. Tribal Dance ha invece luogo nel villaggio di un'improbabile tribù africana, dove Ray deve compiere alcune gesta eroiche (con tanto di punteggio, come una sorta di videogame), mentre la bella Anita pensa a scaldare il pubblico intimandogli di "...seguire il ritmo della danza tribale...". Faces è probabilmente la canzone più "impegnata" del gruppo, e parla vagamente di pace universale; in fondo il rap, da cui trae spunto la musica dei 2 Unlimited, si propone proprio di raggiungere una condizione di pari diritti tra la gente, senza badare al colore della pelle. Vediamo infatti visi di gente di qualsiasi sesso, età o razza rincorrersi senza sosta sullo schermo. In Maximum Overdrive si è preso spunto da uno dei classici della cinematografia (vedi Gioventù Bruciata): una gara tra due auto guidate da giovani, su polverose strade di campagna. In realtà, in questo video-clip è stato posto l'accento sull'andare alla massima velocità possibile, ovvio parallelo con lo scatenarsi della gente in



discoteca. Let The Beat Control Your Body, altro hit di prima grandezza, è invece ambientato in una sorta di futuro cyberpunk (tanto per cambiare); Anita è infatti vestita come la famosa robottina che pubblicizzava la Y10 (si parla di quasi dieci anni fa).

La seconda icona è quella dello Scrapbook, il libro delle foto di Anita. In realtà si tratta di gran parte del materiale che la mamma di Anita, prima fan dei 2 Unlimited, ha raccolto negli anni. Troviamo così numerose foto di altissima qualità e un video che ci mostra il gruppo fuori dalle scene. Possiamo così divertirci a vedere, per esempio, una tipica giornata di shopping dei 2 Unlimited.



La terza icona è quella del Ticket, un biglietto gratis per uno di concerti del gruppo. Le due performance che possiamo gustarci sono i live di Tribal Dance e Escape To Paradise. E' stata decisamente una sorpresa il vedere quanta gente riesca ad attirare in un palazzetto un gruppo che fa musica techno. E devo dire che sul palco i due ci sanno proprio fare; si alternano sapientemente nello scaldare la gente e si muovono molto bene. Le numerose inquadrature sul pubblico fanno poi capire che si sta divertendo sul serio.
Passiamo quindi al Box di Ray.
Essendo un uomo è molto più disordinato della sua controparte Anita. Mentre lei ha ordinato sapientemente tutte le foto, i video ecc., Ray non ha fatto altro che ficcarle tutte in una scatola. Le cose che possiamo trovarci sono dello stesso genere: un po' di foto e un video girato nei camerini, che ci mostra i 2 Unlimited mentre preparano un concerto parlando con le coriste, i musicisti, i tecnici ecc.
Ed eccoci ora al Flygear, che serve a soddisfare i fan più maniacali. Illustra infatti tutto il merchandising del gruppo: cappellini, magliette, felpe, tazze da the ecc. La cedola per richiedere tutto questo materiale è all'interno della copertina del CD.

E per ultimo abbiamo il Tape. Come è abbastanza intuibile, questo non è altro che una raccolta di tutte le canzoni più famose, ascoltabili anche su un normale lettore di CD audio. Troviamo nell'ordine Get Ready..., Twilight Zone, Workaholic, Magic Friend, No Limit, Tribal Dance, Let The Beat Control Your Body e The Real Thing.
Confesso di essere uno di quelli che il più delle volte non conoscono chi sono gli autori degli hits da discoteca. Ed è stata quindi una piacevole sorpresa lo scoprire quanto sono bravi i 2 Unlimited. E' relativamente facile scrivere un pezzo di successo, più difficile confermarsi a quei livelli, cosa che invece Ray e Anita sono riusciti a fare in pieno. Se fosse quindi solamente un CD audio avrebbe comunque un giudizio positivo. Ma Beyond Limits è molto di più. Senza raggiungere i livelli di interattività del CDi di Peter Gabriel (progettato con tutte altre intenzioni rispetto a questo), è qui possibile spaziare tra molto materiale di vario tipo, dall'audio al video, dalle foto al live, senza stancarsi mai. La realizzazione è stata poi molto curata, con dei menu di buon impatto grafico ma soprattutto di semplice utilizzo. Questa è stata sicuramente un'ottima idea, che spero altri musicisti possano emulare al più presto; un mix così ben orchestrato tra vari elementi multimediali non può che essere il futuro della musica.

John Garrett

Punteggio 80

SADE LIFE PROMISE PRIDE LOVE

Un viaggio sensuale ed esotico tra i più grandi successi della bellissima cantante nigeriana.

Da poco tempo è uscita su CD "The Best of Sade", la raccolta delle canzoni più belle realizzate da Sade in quindici anni di carriera. Questa è invece la raccolta dei video più belli, tratti dai suoi quattro album solisti, dai quali questo Video-CD prende anche il titolo: "Diamond LIFE" (1984), "PROMISE" (1985), "Stronger Than PRIDE" (1987) e il più recente "LOVE Deluxe" (1992).

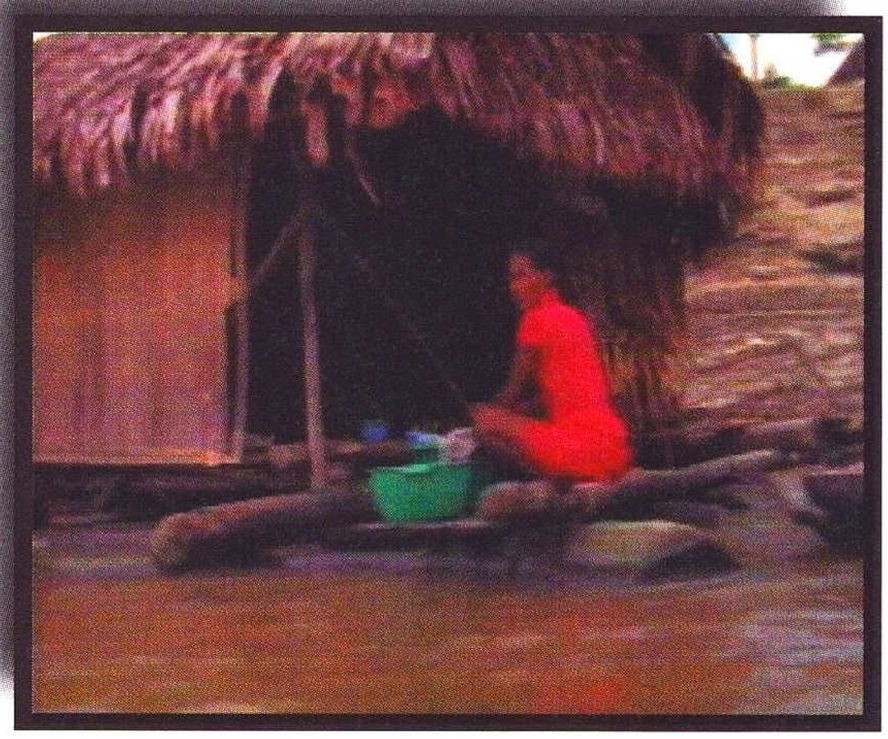
Helen Folasade Adu nasce in Nigeria con padre africano e madre inglese; agli inizi degli anni '60 si trasferisce a Londra dove studia moda e disegno ed inizia ad avere una certa popolarità posando come modella. Il suo esordio musicale avviene nel 1981 con la formazione degli Ariva (successivamente diventano i Pride) come cantante solista. Conosce così Paul Spencer Denman (basso), Stewart Mathewman (chitarra e saxofono) e Andrew Hale (tastiere), i musicisti che la accompagnano ancora adesso (probabilmente uno dei pochi sodalizi così duraturi nel mondo della musica), e insieme riescono a incidere il loro primo disco. "Diamond Life" ottiene un successo immediato, in virtù dei brani Your Love Is King e Smooth Operator, che entrano in classifica e vendono milioni di copie in tutto il mondo. Il successo del gruppo è sostanzialmente da attribuirsi alla capacità di Sade di infondere una notevole carica sensuale ad una musica con molti richiami esotici e dai ritmi molto soft. Questo sound, efficace connubio tra jazz e soul, contraddistinguerà, tra alti e bassi, anche gli altri tre album. Effettivamente la produzione di Sade non raggiunge con "Promise" e "Stronger Than Pride" la profondità espressiva del disco d'esordio, anche se le vendite continuano ad essere multimilionarie. Forse proprio a causa della sua grandissima popolarità (numerosissime copertine tra cui una sul Time) Sade fa cadere la sua musica in secondo piano rispetto alla sua immagine. In questo periodo collabora alla colonna sonora di "Absolute Beginners" e partecipa al "Live Aid". Fortunatamente, dopo qualche anno di riflessione, Sade torna alla grande con "Love Deluxe", che ripropone le musiche calde e dolci dei primi anni '80, con testi più maturi e impegnati.
Da "Diamond Life" sono tratti in questo CD i video Your Love Is King, Smooth Operator e Hang On To Your Love. Da "Promise" sono tratti invece Never As Good As The First Time, Sweetest Taboo e Is It A Crime. Presi da "Stronger Than Pride" sono invece Paradise, Nothing Can Come Between Us, Turn My Back e Love Is Stronger Than Pride. Infine, No Ordinary Love, Cherish The Day, Kiss Of Life e Feel No Pain sono presi da "Love Deluxe". Manca purtroppo la splendida Please Send Me Someone To Love, scritta per la colonna sonora del film "Philadelphia", presente invece in "The Best Of Sade". I video si sposano in pieno con le atmosfere cariche di sensualità della musica di Sade, e alternano ambientazioni notturne metropolitane a paesaggi solari e luminosi. Tra i tanti si distinguono Smooth Operator, diretto dal grande Julian Temple (maestro dei video-clip); No Ordinary Love, in cui Sade è nei panni di una sirena molto sexy (chiaramente ispirato a "Splash"); Feel No Pain, struggente e di grande impatto visivo.
Ma in realtà i video sono proprio tutti belli (digitalizzati in maniera pressoché perfetta), così come sono splendide le canzoni e così come è splendida lei, Sade. Insomma tre ottime ragioni per avere questo Video-CD nella vostra collezione.

Tex

Qualità = Ottima

THE THE - INFECTED

The The, chi è costui? Guardate che dovete pronunciare la parola "the" con la lingua fra i denti, non come se voleste chiedere il tè... ok? Bene, detto questo addentriamoci in questi video interessanti e particolari di denuncia allo Stato.



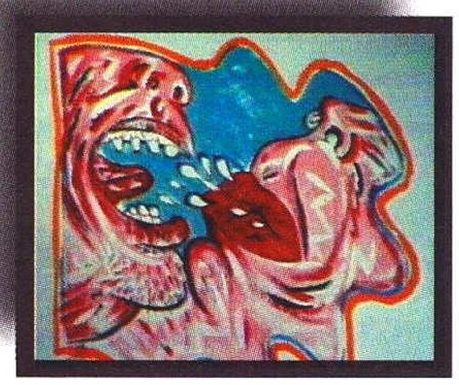
Quest'album - Infected - è un pezzetto di storia musicale inglese. Matt Johnson lo registrò negli anni ottanta e tutt'oggi le vendite sono straordinariamente alte (in Inghilterra soltanto, però!). E' un album politico, agitato, arrabbiato eppure molto bello da ascoltare in discoteca ballando, e mentre danzi la sua voce ti sussurra (per chi capisce l'inglese) sconfortanti verità.

Gli argomenti trattati sono molti: AIDS, Tatcherismo, il declino dello stato del benessere, il Vietnam, tutto condito da immagini a volte violente e a volte crude, ma sempre in senso psicologico.

La musica di quest'album, pur concepita come vi dicevo nella metà degli anni '80, regge ancora in questa metà degli anni '90 anche se visivamente non è nulla di davvero eccezionale.

Guardando i video vi verrà un certo senso claustrofobico e vorrete scappare in una Terra finalmente umana e "buona" poiché ciò che vedrete certo non vi metterà la felicità addosso. Probabilmente non è il Video CD da guardare a Natale con tutti i parenti (anche se una presa di coscienza non fa mai male, soprattutto nel Santo Giorno... anzi, chissà che guardandola anche Dio non faccia qualcosa per cambiare...) ma se vi piace la musica davvero provocatoria e in modo intelligente, questo disco fa per voi.

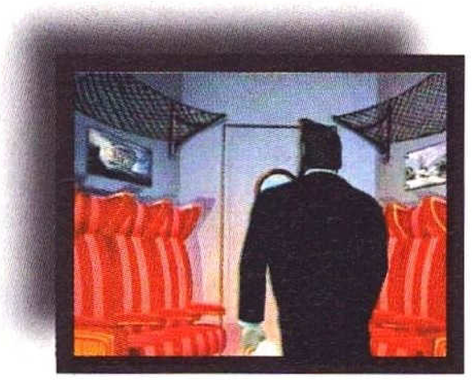
Stefano Gallarini

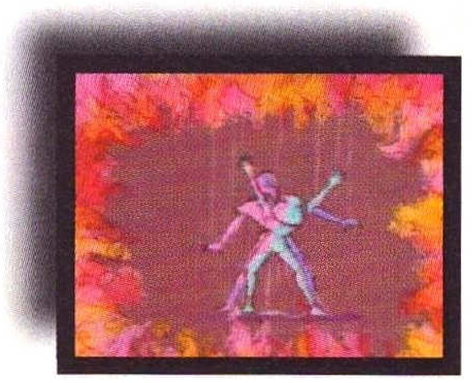


Qualità = Buona

OPERA IMMAGINAIRE

Philips





12 arie famosissime tratte da altrettante grandi Opere, 12 grandi animazioni realizzate con l'aiuto di computer, matite e fantasia.

Opera Immaginaire è un titolo davvero interessante se non altro perché ripropone la storia delle opere che vengono citate attraverso immagini davvero nuove, soprattutto per questo genere musicale.

Nella Carmen, per esempio, un'attrice in carne e ossa si sposa perfettamente, e in modo piacevolmente surreale, con un palchetto di teatro interamente disegnato a matita. Uno sguardo all'uomo virtuale con tanto di smoking che per tutto il CD-i ci fa da anfitrione (si chiama Pascanini...), e via verso un tavolo, pronta a mischiare un mazzo di carte da gioco. E poi, improvvisamente, le carte da gioco si animano svelando una moltitudine di fanti pronti a tutto pur di vincere la battaglia.

Nelle Nozze di Figaro, invece, personaggi che paiono usciti dalla creatività di Sergio Ruffolo si animano fra castelli e labirinti di siepe creati tutti con una splendida grafica tridimensionale. E, ancora, in Cenerentola, ogni personaggio prende vita come se fosse stato disegnato da un bambino di 6 anni: colori fondamentali, tratti di matita grossolani e moltissima poesia.

Questo è Opera Immaginaire, un modo totalmente nuovo di guardare l'Opera. In questo CD-i troviamo I Pagliacci, Rigoletto, Carmen, Le Nozze di Figaro, Madame Butterfly, Il Pescatore di Perle, Il Flauto Magico, Cenerentola, Faust, La Traviata, Lakmé e Tosca.

Opera Immaginaire raccoglie 12 video di grandissima fattura artistica, tant'è che molti di questi hanno vinto parecchi premi indetti da reti televisive internazionali fra le quali anche MTV. Per i più curiosi possiamo dire che l'aria de "I Pagliacci" di Leoncavallo è cantata da Enrico caruso. "Noi Siamo Zingarelle", da "La Traviata" è cantata dall'accademia del coro di Santa Cecilia, mentre Carlo Bergonza canta "E lucevan Le Stelle" da "Tosca".

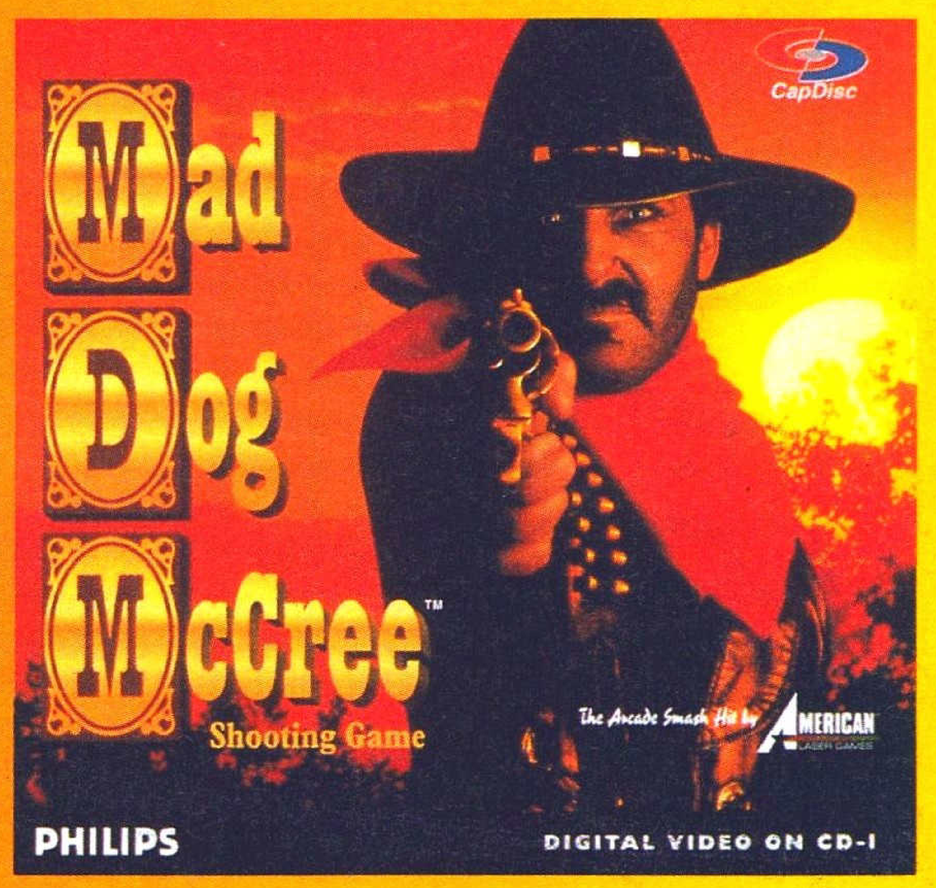
Stefanomaria De Carlo

Avete mai pensato di ascoltare l'opera guardando animazioni? Ecco il risultato.

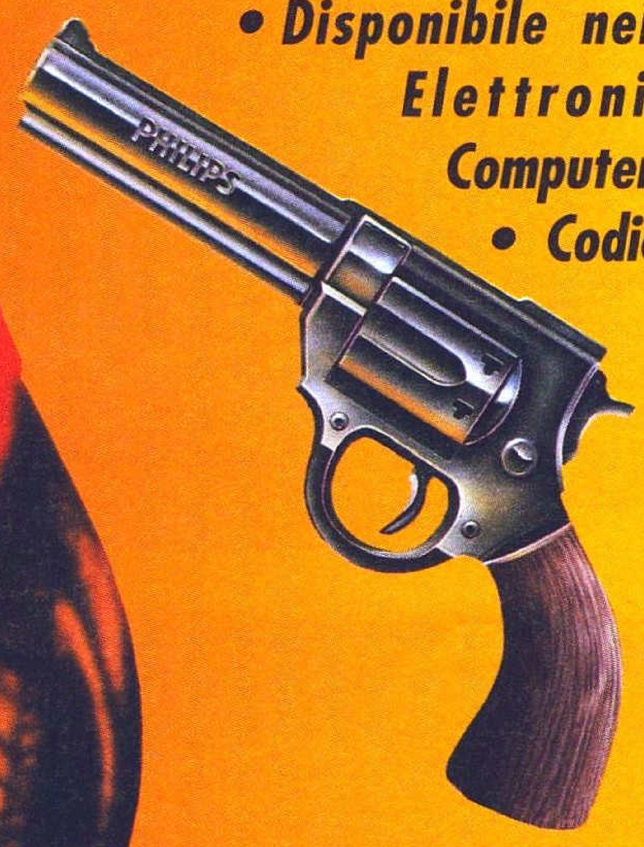
Qualità = ottima

CD-i
GAMES

Prendi il revolver e sfida Mad Dog.



- *Un'appassionante sfida nel vecchio West con attori veri !*
- *Confezione comprendente pistola- telecomando per un gioco più realistico.*
- *Disponibile in versione CD-i con scheda Digital Video.*
- *Disponibile nei migliori negozi di Elettronica di Consumo e Computer Shop.*
- *Codice n° 8150101.*



CD-i DIGITAL VIDEO

Philips Media

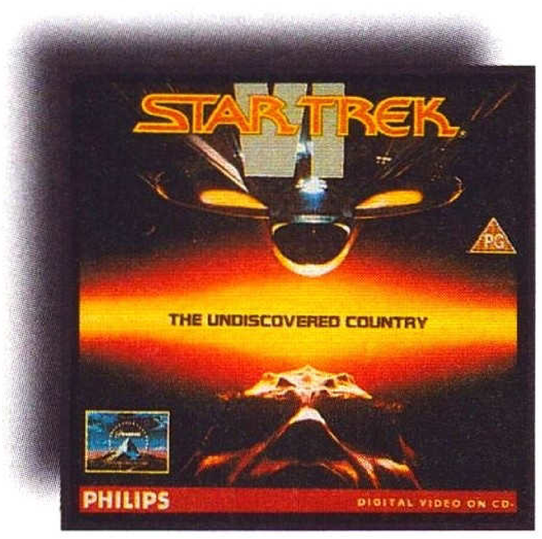
LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167-820026

PHILIPS

PHILIPS

FULL MOTION VIDEO LA MAGIA DEL CINEMA IN CASA



Vi piace il cinema? Eccovi dunque il sistema migliore per godere al meglio il meglio della produzione cinematografica mondiale. Direttamente a casa vostra.

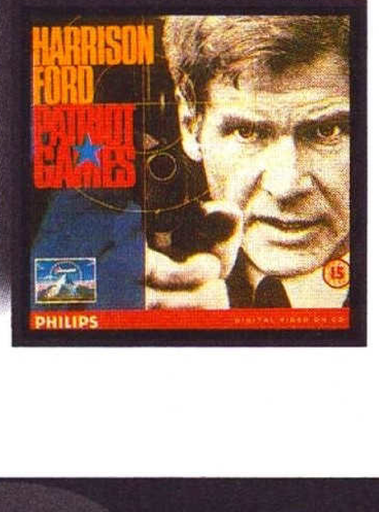
Grazie al CD-i e alla vostra televisione potrete vedere e rivedere i film più belli della storia del cinema che da settembre in poi Philips inizierà a commercializzare. Per la verità all'estero sono già centinaia i film masterizzati su CD, ma purtroppo si tratta di film in lingua inglese e quindi poco apprezzabili da noi italiani.
Per vedere questi film, però, è necessario inserire nel vostro lettore CD-i la scheda Full Motion Video; una scheda in grado di riprodurre i CD Video e di dare al vostro apparecchio più memoria disponibile.
Ma perché ci vuole una scheda per vedere questo genere di CD?
Semplicemente perché i filmati registrati su questo supporto vengono decodificati con un sistema denominato MPEG (Motion Picture Experts Group) che riesce a "comprimere" tutti i dati audio e visivi di un film in modo da farli stare su di un CD. Per essere più chiari vi dirò che per interpretare un Compact Disk audio è sufficiente un lettore in grado di "leggere" dal disco 175 bit (informazioni) al secondo mentre per leggere tutte le informazioni relative a immagini e video sono necessari 20.625 bit al secondo. Capite che questo numero è troppo grande perché possa essere interpretato e letto da un lettore di CD come il CD-i e quindi, grazie allo standard MPEG, i 20.625 bit al secondo sono stati compressi in 175, esattamente come quelli di un Compact Disk audio! Incredibile ma vero, solo che per poter decodificare nuovamente questi dati ci vuole una scheda in grado di decomprimere in tempo reale tutte le informazioni. Ecco perché per vedere i video in Full Motion (e quindi a tutto schermo e a 16 milioni di colori) è necessaria la scheda MPEG.

Un altro grande pregio del Full Motion consiste nell'essere indipendente dagli Hz di scansione della TV. Come sapete, infatti, in America si usa lo standard video NTSC, mentre in Italia si usa il PAL e in Francia il SECAM. Se acquistate quindi una videocassetta o un videodisco negli Stati Uniti non sarete in grado di leggerlo poi con un lettore italiano perché codificato in modo errato (a meno che non abbiate un videoregistratore o lettore di videodischi multistandard).
Grazie alla tecnologia Full Motion Video, invece, la decodifica resta identica per tutti i CD ed è indipendente dal sistema televisivo: sarà il lettore CD-i a portare alla frequenza corretta le immagini.
Un ultima considerazione va fatta per quanto riguarda la qualità audio che è identica a quella di un CD, 44.000 Hz in Dolby Sorround, e alla durata infinita del supporto che vi permetterà di vedere e rivedere un film quante volte volete, senza perdere mai in qualità né audio, né video.

CHE COSA VEDREMO?

In maggio Philips ha finalmente acquisito i diritti per distribuire in Italia i Video CD delle produzioni cinematografiche Paramount e questo equivale a dire che a settembre vedremo film come Ghost, Il Socio, Caccia A Ottobre Rosso, Top Gun, Black Rain o Giochi di Potere. Ma anche per quanto riguarda il versante di produzione italiana ci sono novità grazie all'accordo firmato con Cecchi Gori che ci porterà in casa film come L'Ultimo Imperatore, America Oggi, Il Postino, Pulp Fiction o The Mask.
A settembre vedremo: Ghost, Giochi Di Potere, Apocalypse Now e Star Trek VI.

Stefano Gallarini



In maggio Philips ha finalmente acquisito i diritti per distribuire in Italia i Video CD delle produzioni cinematografiche Paramount e questo equivale a dire che a settembre vedremo film come Ghost, Il Socio, Caccia A Ottobre Rosso, Top Gun, Black Rain o Giochi di Potere. Ma anche per quanto riguarda il versante di produzione italiana ci sono novità grazie all'accordo firmato con Cecchi Gori che ci porterà in casa film come L'Ultimo Imperatore, America Oggi, Il Postino, Pulp Fiction o The Mask. I primi film che vedremo saranno: Sliver, Apocalypse Now, Ghost, Giochi Di Potere, e Star Trek VI.

VIDEOGIOCHI

Battleship

La battaglia navale su CD-I. Gli effetti sonori e le immagini video di reali combattimenti navali d'epoca danno un'intensità drammatica senza pari alla battaglia in televisione!
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 69.900

Tetris

Dal computer al CD-I, il gioco è arricchito nella grafica, nel suono e nelle prestazioni. Un ottimo passatempo che richiede riflessi e grande abilità.
Versione originale.
Lire 69.900

Go

Un antico gioco cinese di strategia, praticato in tutto il mondo da 4.000 anni. Tutte le regole e le strategie di gioco con la possibilità di sfidare un amico o il computer.
Versione italiana.
Lire 69.900

Golf: Palm Spring Open

Il primo gioco del golf interattivo, con veri campi di gioco e veri giocatori! Si provano le buche del più famoso percorso del mondo. Ogni tiro è commentato da famosi reporters sportivi.
Versione italiana.
Lire 89.900

CD - Shoot

Le quattro specialità olimpiche del tiro al piattello a diversi livelli di difficoltà. Una fedele simulazione della realtà su CD-I!
Versione italiana.
Lire 69.900

International Tennis Open

Il massimo della simulazione nel tennis! Un vero torneo contro i migliori tennisti del mondo, a Parigi, Londra, New York. Livelli regolabili secondo la propria abilità, scelta delle modalità di gioco e delle superfici del campo. Commento in diretta delle partite in italiano e in inglese.
Versione italiana.
Lire 89.900

International Tennis Open
Due Giocatori

Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore!
Versione italiana.
Lire 89.900

Video Speedway

Una sfida all'ultimo respiro sui 10 percorsi più famosi del mondo. Possibilità di gareggiare su Kart, Formula 3000 e Formula 1 e di modificare la propria macchina in base alle caratteristiche del percorso. Da 1 a 4 giocatori. Per tutti gli appassionati di automobilismo!
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 89.900

Strip Poker

Un poker virtuale in cui, un indumento dopo l'altro, è possibile spogliare il proprio avversario o la propria avversaria. Un gioco eccitante, per ravvivare una serata un po' spenta con una trovata piccante.
Digital Video.
Versione Italiana.
Lire 59.900

Sriker Pro

Il più emozionante gioco del calcio su CD-i! Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimesse e naturalmente, gol!
Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio!
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 69.900

Escape from Ciber City

Una terribile guerra fra uomini e robot aveva lasciato sulla terra un cumulo di rovine. Ma non tutto è perduto, il piccolo Roy deve sopravvivere e salvare la Terra. Una eccezionale grafica e il video in movimento per una avventura mozzafiato.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 89.900

Mega Maze

Non è solo un labirinto, ma un gioco formidabile che richiede strategia e nervi d'acciaio. Lo scopo è di percorrere i labirinti evitando mine, buchi neri, deviatori laser e altre mille diavolerie. Tante ore di sfide, sempre diverse e sempre più complicate!
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 39.900

Inca

Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cinquecento anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri!
Versione italiana.
Lire 89.900

Link The Faces of Evil

Zelda è scomparsa; l'isola di Koridai è caduta nelle mani del malefico Ganon. Solo Link può salvarla. Animazioni in full motion, circa 90 personaggi e 70 aree di gioco, effetti sonori da brivido. Un fantastico gioco Philips - Nintendo.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 89.900

Zelda, the Wand of Gamelon

Una nuova appassionante avventura Nintendo su CD-I. Un gioco di velocità, abilità, strategia fra le abitazioni e gli spettrali scenari dell'isola di Koridai, in preda alle forze del male.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 89.900

Kether

Il freddo della galassia, in lontananza il sistema solare, migliaia di stelle. Sulla sua navicella spaziale Mekhor, il valoroso guerriero della Luce, al comando della flotta di Quasar deve cercare i pianeti dell'Impero e salvare la principessa ... o morire. Effetti tridimensionali e orizzonti virtuali!
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 89.900

Phantom Express

E' tornato! Quel pazzo del Dott. Dearth è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazze che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontro a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà!
Versione originale.
Lire 79.900

The Wacky World of Miniature Golf

Un minigolf un po' speciale dove oltre alla mira ci vuole anche una buona dose di fortuna. Infatti bisogna superare ogni tipo di barriere per raggiungere la buca, schiacciasassi, polipetti dispettosi, squali affamati. Da 1 a 4 giocatori.
Versione originale.
Lire 49.900

Steel Machine

Un classico "shooting" game. Una navicella spaziale da cui, soli contro tutti, bisogna lottare contro gli invasori. Non c'è tempo da perdere! Occorre velocità e concentrazione!
Versione originale.
Lire 49.900

Hotel Mario

Bowser ha catturato la principessa Toadstool e la trattiene in uno dei sette palazzi del Regno. Solo Mario, il simpatico eroe Nintendo, può liberare la Principessa, ma per farlo deve combattere i Koopa, i Parabomb, Banzai Bill, Spiney, Monty, Pat il Pipistrello e altri terribili nemici!
Digital Video.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 79.900

Litil Divil

Il povero Mutt deve attraversare l'Inferno e conquistare la Mystic Pizza. Nel suo percorso dovrà affrontare cinque livelli terribilmente difficili e quaranta antri ricchi di sfide diaboliche. Che giornataccia... Animazioni tridimensionali per un viaggio senza precedenti negli inferi!
Digital Video.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 109.900

Seventh Guest

Il più famoso e intrigante "mystery game" della Vergin su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di orrori, fantasmi e rompicapo da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile!
Digital video.
Versione originale.
Lire 109.900

Space Ace

Action game per chi ha riflessi pronti! Dexter deve salvare la sua splendida Kimberly e distruggere il Male Borf. Cartoni animati in Digital Video e effetti sonori da brivido. Una guerra spaziale all'ultimo sangue!
Digital video.
Versione originale.
Lire 109.900

Dragon's Lair I

La bellissima principessa Daphne è stata fatta prigioniera dal malefico mago Mordroc ed è custodita da un drago che sputa fuoco, chiamato Singe. Bisogna guidare Dirk, il nostro sfortunato eroe, attraverso il castello di Mordroc, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa. Un videogame dell'ultima generazione! Come entrare in un vero cartone animato!
Digital video.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 109.900

Dragon's Lair II

Il povero Dirk è ora felicemente sposato. Ma il suo destino è sfortunato. Daphne viene nuovamente rapita e i nemici ora sono due, Mordroc e la malefica e bisbetica suocera di Dirk che non gli dà un attimo di tregua. Con la grafica tridimensionale la fantasia supera la realtà!
Digital video.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 109.900

Voyeur

Un vero thriller su CD-i! Con un binocolo e una telecamera, guardando attraverso le finestre di casa Hawke, è possibile raccogliere gli indizi pr smascherare un delitto. Il tempo a disposizione è limitato e la polizia non vuole sospetti, ma prove certe. A ogni partita, un intrigo diverso.
Versione originale. Istruzioni in Italiano.
Lire 89.900

Md Dog Mac Cree

Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e colpire i banditi che si muoveranno come in un vero film! Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo!
Nella confezione è incluso il telecomando-pistola.
Digital Video.
Versione Italiana.
Lire 179.900

Burn Cycle

Un'avventura cyberpunk ispirata al film Blade Runner. Un virus da computer si è impadronito del cervello di Cutter e lo sta distruggendo lentamente come un acido. A Cutter restano solo 24 ore per scoprire chi vuole incastrarlo e perchè. Attori dal vivo e computer grafica per un gioco in cui il futuro è già presente!
Versione Italiana.
Lire 109.900

The Apprentice

Divertente gioco a piattaforme. Nei panni di Marvin, l'apprendista del potente stregone Gandorf S. Wandburner III, non avrai davvero una settimana facile! Dovrai svolgere tutte le mansioni pericolose, per le quali il mago non ha alcuna intenzione di scomodarsi. Questo gioco è la storia di una faticosa settimana della tua vita.
Versione originale. Istruzioni in Italiano.
Lire 69.900

Mutant Rampage

La civiltà è in decadenza. Squadre di guerrieri bionici governano le capitali del mondo in rovina. Ma ora esiste qualcuno in grado di raccogliere la sfida - TU! Solo tu hai la prontezza e l'abilità di sconfiggere i mutanti e trionfare in Mutant Rampage.
Versione originale. Istruzioni in Italiano.
Lire 79.900

Othello

Othello è un gioco di strategia basato su una scacchiera di 64 caselle su cui due giocatori dispongono pedine bianche e nere. Obiettivo del gioco è conquistare le pedine avversarie e farle diventare proprie.
Grazie a tre diverse possibilità di gioco, potrete sfidare un amico, giocare da soli contro il computer o battervi contro Albert Einstein o Leonardo da Vinci.
Versione originale. Istruzioni in Italiano.
Lire 89.900

Pinball

Si sceglie il flipper. Riflessi pronti e ... via! Un vero flipper sul televisore con tutte le luci e gli effetti sonori.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 49.900

Lemmings

Lemmings è un altro gioco classico per CD-i.
Un gioco emozionante, a 100 e più livelli, nel quale devi aiutare i Lemmings, creature molto graziose, ma assai poco intelligenti, a fuggire da mondi ostili.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 59.900

Dimo's Quest

Dimo è uno zuccherodipendente e va matto per i dolci. Aiuta Dimo a conquistarsi tutti i dolciumi di cui ha bisogno attraverso labirinti e mille pericoli. Un gioco che richiede nervi d'acciaio e riflessi pronti. 51 livelli di difficoltà.
Versione originale. Istruzioni in Italiano.
Lire 49.900

Caesar's World of Gambling

Una serata indimenticabile in uno dei più famosi casinò di Las Vegas: il Caesar's Palace. Per tentare la fortuna alla Roulette, al Blackjack o al video Poker! Davvero eccitante...
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 49.900

Flashback

Degli alieni si sono infiltrati sul nostro pianeta. Conrad Hart è l'unico che può sconfiggerli, ma ha perso la memoria. Aiutato a eliminare gli invasori e a ritrovare la sua identità.
Versione italiana
Lire 109.900

Chaos Control

Sei stato scelto proprio tu per respingere gli attacchi del popolo dei Kesh Rhan, gli extraterrestri che stanno minacciando la Terra. Al comando di una flotta spaziale da combattimento, attraverserai universi di immagini sintetizzate a pieno schermo, dalla penisola di Manhattan al cuore di un computer virtuale, per raggiungere infine le insidie dello spazio cosmico. Presto, prendi subito il controllo, non c'è un minuto da perdere.
Digital Video
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 109.900

BAMBINI

Astèrix: La Sfida di Cesare

Divertente gioco di società che permette di vivere le avventure di Astèrix e dei suoi amici Galli nella lotta contro i romani. Un gioco per tutta la famiglia, adatto a qualsiasi età.
Versione italiana.
Lire 79.900

Scuola di Pittura I

Una rivoluzione nell'arte del colorare. Centinaia di disegni pronti e creazioni a mano libera, direttamente sullo schermo! Una tavolozza di 32.000 colori.
Versione italiana. Dai 4 anni in su.
Lire 39.900

Scuola di Pittura II

Molti altri disegni da colorare, tra cui tavole didattiche con numeri e lettere. Per imparare ... divertendosi moltissimo.
Versione italiana. Dai 4 anni in su.
Lire 39.900

Cartoon Jukebox

Il più simpatico dei jukebox per bambini. Cartoni animati in musica: si dipingono i personaggi delle canzoni e i cartoni animati ripartono con i colori scelti. Uno splendido spettacolo interattivo!
Versione italiana. Dai 4 anni in su.
Lire 49.900

La macchina delle favole Racconti di magia

Storie da creare e animare con bellissime fanciulle, principi, streghe e animali fatati. Personaggi, scene, musiche da scegliere e fumetti tutti da inventare.
Per sviluppare la fantasia.
Versione italiana. Dagli 8 anni in su.
Lire 49.900

La macchina delle favole Racconti spaziali

Per creare le più eccitanti avventure intergalattiche, in un viaggio ai limiti dell'immaginazione. Inventare favole e rivederle con gli amici.
Versione italiana. Dagli 8 anni in su.
Lire 49.900

TOM Il dizionario magico

Un modo semplice e divertente per arricchire il linguaggio dei bambini e aiutarli a muovere i primi passi nell'apprendimento dell'inglese e del francese. Più di 700 parole con disegni, testi e audio.
Versione italiana. Dai 2 anni in su.
Lire 49.900

Children's Musical Theater

Canzoni da comporre scegliendo lo stile musicale, le parole dei versi, gli strumenti. Migliaia di combinazioni possibili! E personaggi molto, molto particolari. Un cartone animato tutto da costruire!
Versione originale. Dai 3 anni in su.
Lire 39.900

La Città più Felice del Mondo

Con questo cartone animato si può davvero esplorare la fantastica città di Richard Scarry, con le sue strade, i suoi negozi e i suoi buffi personaggi: Sandrino, Zigo Zago e i loro amici. Tante sono le sorprese e le possibilità di imparare!
Versione italiana. Dai 3 anni in su.
Lire 49.900

La Città più Indaffarata del Mondo

La città di Richard Scarry diventa viva attraverso le simpatiche animazioni. Un disco divertente, didattico e adatto anche ai più piccini.
Versione italiana. Dai 3 anni in su.
Lire 49.900

Le avventure di Sandy al circo

Sandy è una foca simpatica e giocherellona con cui esplorare il mondo del circo. Tante avventure da creare decidendo volta per volta cosa farà Sandy. Giochi e disegni da colorare!
Versione italiana. Dai 3 anni in su.
Lire 49.900

Il primo disco delle favole di Esopo

Dodici antiche favole in formato CD-I. Splendide animazioni accompagnate da musica, giochi e informazioni. Ogni favola una morale. Per tutta la famiglia.
Versione italiana. Dai 6 anni in su.
Lire 49.900

Il secondo disco delle favole di Esopo

Ancora tante favole raccontate da Esopo da scegliere, ascoltare, guardare. Trentasei puzzles a tre livelli di difficoltà. Per imparare giocando!
Versione italiana. Dai 6 anni in su.
Lire 49.900

Perchè il cammello ha la gobba

Una delle incantevoli "Storie proprio così" di Kipling. La favola del cammello che non voleva lavorare viene raccontata in due lingue, inglese e italiano, accompagnata da sottotitoli, giochi e divertenti attività per tutta la famiglia.
Versione bilingue. Dai 3 anni in su.
Lire 49.900

Pecos Bill

La leggenda di uno spassoso cowboy allevato da un tenerissimo coyote, narrata in inglese e in italiano. Un disco divertente e didatticamente molto utile, con tanti giochi per i più piccoli.
Versione bilingue. Dai 3 anni in su.
Lire 49.900

La Bella e la Bestia

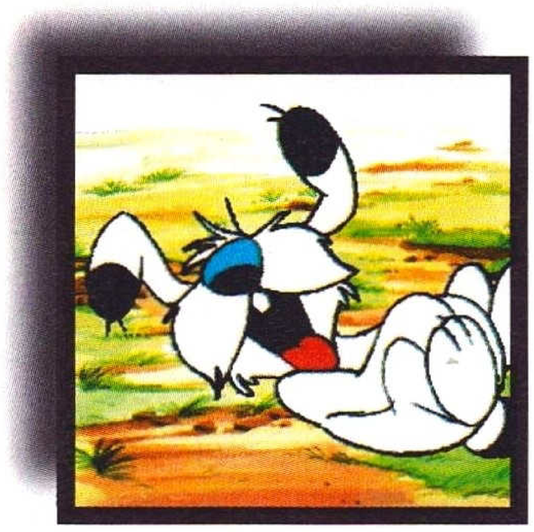
In uno splendido palazzo vive una Bestia bruttissima. Chi mai potrebbe volergli bene? Solo una splendida fanciulla che ci insegna a credere al cuore e non alle apparenze. Una meravigliosa storia in inglese e in italiano, bellissimi disegni, musiche originali e tanti giochi, la cui difficoltà può essere adattata in base all'età del bambino.
Versione bilingue. Dai 3 anni in su.
Lire 49.900

Il Mondo degli animali

Per chi vorrebbe vedere da vicino un formicaio o incontrare l'orso grizzly questa è l'occasione che aspettava. Questo CD-i permetterà di conoscere da vicino più di trecentocinquanta animali ritratti nel loro ambiente, descritti con disegni, fotografie, ipertesti e audio. E in più un grande gioco!
Versione italiana. Dai 5 anni in su.
Lire 49.900

Stickybear insegna a leggere

Coloratissimi disegni, splendide animazioni, musiche ed effetti sonori, accompagnano i giochi di Stickybear, il metodo più facile e avvincente per imparare a leggere, in italiano e in inglese. Le frasi si trasformeranno in



cartoni animati, le parole prenderanno vita e la lettura diventerà una delle attività preferite dai bambini.
Versione italiana. Dai 4 anni in su.
Lire 49.900

Little Monster at School

Un libro animato in cui ogni oggetto prende vita e dà origine a situazioni comiche e creative. Little Monster si alza, fa colazione, si prepara per andare a scuola, impara a leggere e a contare, gioca, mangia e altro ancora.
Versione originale. Dai 3 anni in su.
Lire 49.900

L'Albero Azzurro

La trasmissione più amata dai bambini finalmente su CD-i! Dodò, Claudio e Francesca aspettano tutti i bambini che vorranno divertirsi con loro. Sarà possibile entrare nell'albero di Dodò, creare filastrocche, dipingere, ascoltare le fiabe, vedere un favola interattiva, giocare con la musica, truccare Claudio e Francesca e altro ancora. Un mondo magico e fantastico, per una televisione critica e attiva! Digital Video.
Versione italiana. Dai 3 anni in su.
Lire 69.900

Il tesoro dell'isola dei giochi

Una caccia al tesoro è sempre divertente, ma con Sapientino, il noto personaggio della Clementoni, diventerà davvero speciale. Un mondo di stupendi cartoni animati dove sarà possibile incontrare personaggi incredibili ed esplorare ambienti magici. Ma attenzione, per andare avanti bisognerà superare prove di riconoscimento delle forme e colori, indovinelli e puzzle. Trovare il tesoro non è sempre facile!
Versione italiana. Dai 4 anni in su.
Lire 59.900

MUSICA

Louis Armstrong

Il meglio del grande jazzista americano. Brani indimenticabili.
Una panoramica della musica più "calda" della storia del Jazz.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 39.900

Classical Jukebox

I più famosi brani dei compositori classici accompagnati da informazioni sulla loro vita e sulle loro opere. Le immortali musiche di Vivaldi, Mozart, Strauss, Mussorgskij.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 39.900

Golden Oldies Jukebox

Una collezione delle più belle canzoni americane dei mitici anni Sessanta. Si possono seguire i testi scorrere sul video o vedere le immagini dei grandi avvenimenti dell'epoca.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 39.900

Pavarotti O Sole Mio

Il famoso tenore canta le sue favorite canzoni napoletane. Per ascoltare le magistrali interpretazioni, esplorare la vita del grande maestro, seguire i testi che scorrono sul video. Il disco funziona anche con i normali lettori di CD.
Versione originale. Istruzioni in italiano.
Lire 39.900

Mozart La vita e la musica

Dieci famosi brani di Mozart accompagnano la vita breve, ma intensa del grande compositore; da Salisburgo, a Parigi, a Vienna... Con l'antico gioco attribuito a Mozart, si può addirittura provare a comporre infinite variazioni su un minuetto.
Il disco contiene anche la discografia della "Complete Mozart Edition".
Versione italiana.
Lire 39.900

Jazz Giants

Diciannove grandi artisti del Jazz da Charlie Parker, a Dizzy Gillespie, a Miles Davis: la musica, la vita, i capolavori. Compatibile con i normali lettori di CD.
Versione originale.
Lire 39.900

James Brown

Tredici "greatest hits" del padre del Soul. Le parole delle canzoni sincronizzate sul video e la tormentata biografia illustrata dell'autore. Compatibile con i lettori di CD.
Versione originale.
Lire 39.900

X-PLORA di Peter Gabriel

Più di 100 minuti di video, oltre 30 minuti di audio, tanto testo che occuperebbe più di un libro, e più di 100

immagini fisse. Un mondo da scoprire e in cui perdersi. Avrete la possibilità di "entrare" nella musica e nei video e di scoprire il "Secret World" di Peter Gabriel. Digital video.
Versione originale/Manuale in Italiano.
Lire 99.900

Karaoke Collections

Diciassette raccolte di canzoni già disponibili e tanti nuovi dischi in arrivo! Musica e testi per divertirsi a cantare con gli amici. I maggiori successi italiani e stranieri sul vostro televisore.
Versione italiana.
cad. **Lire 59.900**

Karaoke Klassics

Cinque collezioni di successi internazionali direttamente dall'Inghilterra. Canzoni popolari e canzoni che sono stete nelle hit parade di tutto il mondo.
Versione multilingue.
cad. **Lire 59.900**

Bryan Adams

Waking up the Neighbours
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

Eric Clapton

The Cream of Eric Clapton
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

Bon Jovi

Keep the Faith
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

Sting

Ten Summoner's Tales
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

The Cure Show

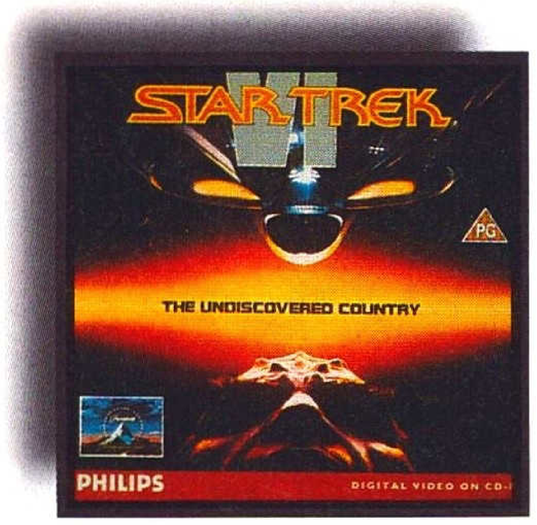
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

Andrew Lloyd Webber

The primiere Collection Encore
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

Tina Turner

Rio ' 88
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900



Pink Floyd

Delicate Sound of Thunder
Digital Video - Video CD.
Lire 49.900

Kate Bush

The Whole Strory '94
Digital Video - Video CD.
Lire 49.900

Tina Turner

Simply the Best
Digital Video - Video CD.
Lire 49.900

Queen

Greatest Flix 1 & 2
Digital Video - Video CD.
Lire 49.900

David Bowie

The Video Collection
Digital Video - Video CD.
Lire 49.900

U-2

Rattle and Hum
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

Pink Floyd

The Wall
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

Headcrash

Un nuovo modo di ascoltare la musica su CD-I. Ritmo travolgente e immagini "psichedeliche", per un totale coinvolgemento.
Versione originale.
Lire 39.900

3 Tenors

Pavarotti-Domingo-Carreras
Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

Sade

Life Promise Pride Love
Digital Video - Video CD.
Lire 49.900

Opera Immaginaire

Raccolta di dodici arie scelte fra i grandi classici dell'opera lirica, illustrate dai più famosi registi di animazione cd interpretate da straordinari artisti (Caruso, Nicolai, Gedda, Carlo Bergonzi...)
Versione originale. Digital Video - Video CD.
Lire 39.900

2UNLIMITED - Beyond Limits

I Video migliori e tante curiosità sul famoso gruppo olandese. Può essere ascoltato come un normale CD Audio.
Digital Video
Lire 49.900

The The - Infected

Digital Video - Video CD.
Lire 49.900

HOBBY E CULTURA

Prelude

Splendidi colori e suono digitale per ammirare i capolavori degli Impressionisti accompagnati dalle note della musica dell'epoca, Ravel, Satie, Fauré, Debussy.
Compatibile con i normali lettori di CD.
Versione originale multilingue.
Lire 49.900

Rembrandt: La sua arte e la musica del tempo

Un'eccezionale panoramica di oltre 80 capolavori del grande maestro, accompagnati da musiche di de Fesch, Purcell, Hacquart, Hellendaal. Una galleria d'arte interattiva!
Versione italiana.
Lire 49.900

Il Rinascimento a Firenze

Un viaggio culturale nell'arte del Rinascimento a Firenze. Pittura, scultura, architettura, un periodo unico della nostra storia. Un'occasione di piacere e cultura per tutta la famiglia.
Versione italiana.
Lire 69.900

Van Gogh Il Raccolto del Sole

La vita tormentata e l'arte unica di Vincent Van Gogh. I luoghi e i capolavori, i colori brillanti e i dettagli delle opere, accompagnati dalle note di Debussy, Frank, Chabrier e Bizet. Un percorso tutto da scoprire, per diventare esperti d'arte!
Versione italiana.
Lire 69.900

Gli Impressionisti Francesi

L'atmosfera di Parigi fine Ottocento, con i suoi caffè e le sue botteghe. Vita, opere e aneddoti dei più grandi Impressionisti francesi. Per esplorare da vicino colori, luci, pennellate...
Versione italiana.
Lire 69.900

Revolution in color

I capolavori degli artisti russi moderni (1880-1925) raccolti nei musei di San Pietroburgo e Mosca. Musiche di Ciaikovski, Rachmaninov, Corelli e Grieg.
Versione italiana.
Lire 49.900

L'arte degli Zar

Un affascinante viaggio nel tempo e nello spazio. La vita e la storia degli zar, le strade e i palazzi di San Pietroburgo, ma soprattutto i preziosi capolavori del Museo dell'Ermitage. Tanti particolari di opere da ingrandire e ammirare a proprio agio.
Versione italiana.
Lire 69.900

I Maestri Olandesi del Seicento

Vita, leggenda, opere e capolavori di Rembrandt, Frans Hals, Jan Vermeer, Jan Steen e tanti altri. Pittura storica, di genere, ritratto, natura morta, paesaggio in oltre 300 dipinti.
Versione italiana.
Lire 69.900

Compton's CD-I Encyclopedia

La famosa enciclopedia americana in formato multimediale. Un'intera enciclopedia di 26 volumi e il dizionario Webster con 35.000 vocaboli in un solo compact. E in più 5.000 fotografie, una raccolta di video "full motion", un atlante geografico interattivo, viaggi negli avvenimenti del passato e in quelli previsti nel futuro. Uno strumento di consultazione pratico e veloce.
Versione originale.
Lire 399.000

Spartiti interattivi
Karaoke per chitarra

10 famosi spartiti rock, composti da Beatles, Abba, Elton John, Jon Bon Jovi. Testi, tema e accordi contemporaneamente su video. 4 tracce audio sincronizzate: accordi, tema, tema e accordi, tema e metronomo... o solo metronomo. Un modo semplice, divertente e personalizzato per imparare a suonare la chitarra.
Versione bilingue.
Lire 49.900

Private Lesson
Series Classical Guitar

Lezioni interattive personalizzate. Accordi, scale, tecniche di diteggiatura. Un maestro sempre a disposizione. Tanti brani da studiare secondo i propri ritmi e la propria preparazione. Informazioni su vari tipi di chitarra classica e un grande glossario musicale. Per imparare a suonare Bach, Mozart, Carulli e molti altri celebri compositori.
Versione originale.
Lire 89.900

Private Lesson
Series Jazz Guitar

Per tutti gli appassionati di jazz, un corso interattivo di chitarra. Lezioni per principianti, duetti interattivi, accordatura, metronomo, girare automatico delle pagine, teoria musicale. E in più, la storia della chitarra jazz. Alla fine del corso, The Concert Hall per provare a fare un vero concerto davanti ad un pubblico gremito.
Versione originale.
Lire 89.900

Private Lesson
Series Rock Guitar

Teoria e pratica della chitarra rock: dall'accordatura fino al proprio concerto. Tante lezioni da impostare secondo la propria preparazione e abilità. Informazioni su chitarre elettriche, acustiche e particolari effetti elettronici. Un glossario musicale completo. E infine un grande concerto con le musiche di Jimmi Hendrix, Van Halen, Beatles.
Versione originale.
Lire 89.900

Venezia Ritratto di città

Un viaggio interattivo per esplorare una delle più incantevoli città del mondo. Monumenti, negozi, canali, bellezze, segreti, problemi, aneddoti, ombre, volti, voci e architetture. Un ritratto a tutto tondo di Venezia che ne descrive il passato glorioso e le difficoltà del presente. 3 ore di audio con descrizioni, musica e suoni; oltre 1500 immagini fotografiche; testi informativi; mappe interattive e fotografie a 360°.
Versione italiana.
Lire 69.900

Time Life: la Fotografia in 35 mm

Un manuale fotografico interattivo per imparare a fotografare. Tutta la teoria e, per la prima volta, la pratica. Si può impostare la macchina e scattare la foto: sullo schermo appare la foto simulata. Un modo per correggere gli errori senza sprecare pellicola. Consigli per principianti ed esperti.
Versione italiana.
Lire 69.900

Mediterranea
Ricette e tradizione della pasta

Tutte le fasi di preparazione fotografate e raccontate passo per passo. Più di cento ricette, accompagnate da musiche, aneddoti, consigli e informazioni sugli ingredienti base e sulle possibili alternative. Un ricettario chiaro, semplice e veloce da consultare, tutto da godere, con gli occhi e col palato.
Versione bilingue: italiano e inglese.
Lire 69.900

Origami

L'arte giapponese del piegare la carta, per trasformare semplici fogli in fantastiche e raffinate figure tridimensionali. Più di 2.000 esempi immagini a colori e semplici istruzioni in inglese, francese, tedesco e olandese. Un passatempo per tutte le età.
Versione multilingue.
Lire 49.900

What's that Bird?

Un'enciclopedia interattiva degli uccelli d'Europa: 256 specie rappresentate e accompagnate da accurate descrizioni. Ogni uccello è riconoscibile anche dal suo cinguettio... un CD-I all'aria aperta!
Versione italiana.
Lire 69.900

Quizmania

Un buffo e improbabile network di televisioni locali proporrà ogni sorta di rompicapo. Indovinelli, anagrammi,

rebus, labirinti e molti altri giochi da fare soli o con gli amici. Per tutti gli amanti di quiz ed enigmistica.
Versione italiana.
Lire 49.900

Nasce un bambino

Con fotografie, video, animazioni, Lennart Nilsson ci guida nella scoperta delle origini della vita: dal concepimento, allo sviluppo dell'embrione, fino alla nascita del bambino. In questo disco si potrà osservare il bambino crescere nel ventre materno di settimana in settimana. Un disco per chi sta per diventare genitore e per tutta la famiglia.
Versione italiana.
Lire 59.900

Joy of Sex

Una guida autorevole per raggiungere una relazione più appagante con il proprio partner. Tratto dall'omonimo libro di Alex Comfort, affronta il tema del sesso e della sessualità attraverso percorsi di ricerca guidati, esempi, giochi, situazioni simulate.
Digital Video
Versione originale.
Lire 69.900

Sciamo con Alberto Tomba

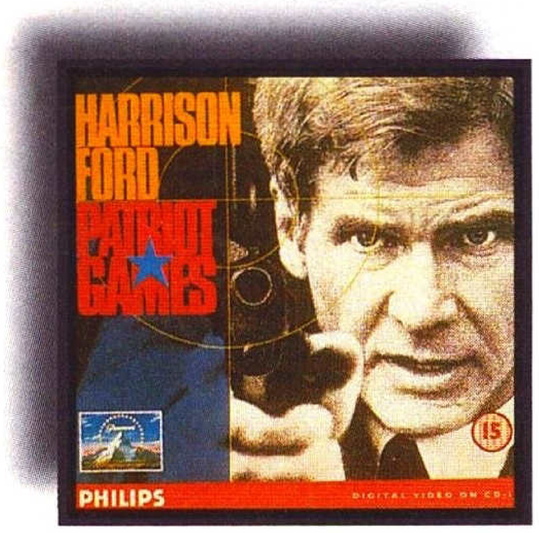
Un corso di sci su CD-i. Con le lezioni dei maestri della FISI e i consigli di Alberto Tomba si possono apprendere le basi di questo sport, scoprire tutti i segreti per migliorare il proprio stile e affrontare senza problemi qualsiasi tipo di pista.
Digital Video
Versione bilingue: italiano e inglese.
Lire 59.900

Time Life Astrology

Questo CD-i permette di addentrarsi nell'affascinante mondo dell'astrologia, conoscerne la storia e imparare a formulare gli oroscopi, attraverso lo studio dei pianeti e dei segni zodiacali.
Versione originale
Lire 69.900

Oxford Dictionary

Un vero e proprio dizionario d'Inglese su CD-i, con 190.000 definizioni e l'esatta pronuncia di 46.000 parole. Un simpatico gioco vi permetterà inoltre di arricchire il vostro vocabolario e migliorare la vostra pronuncia.
Versione originale
Lire 89.900



Si balla

Un corso di ballo su CD-i con samba, salsa, rock and boogie. Lezioni, informazioni e tanta musica da ballare.
Versione italiana.
Lire 69.900

Supertest

Disponibile ad agosto

Mille test psicologici per imparare a conoscere meglio se stessi e gli altri. Domande, filmati, fotografie da scegliere per scoprire i lati più oscuri della propria personalità, come gelosia, generosità, sessualità. Profili personalizzati in base all'età e al sesso.
Versione italiana.
Lire 69.900

FILM

Top Gun

Digital Video - Video CD
Versione originale.
Lire 39.900

The Hunt for Red October

Digital Video - Video CD
Versione originale.
Lire 39.900

Star Treck VI

Digital Video - Video CD
Versione originale.
Lire 39.900

Indecent Proposal

Digital Video - Video CD
Versione originale.
Lire 39.900

Sliver

Digital Video - Video CD
Versione originale.
Lire 39.900

Playboy I segreti del massaggio

Ideato per coppie che si amano e desiderano approfondire la propria conoscenza, questo disco è un provocante approccio pratico all'estasi dell'intimità. Il linguaggio sensuale delle mani è stato tradotto in termini semplici, per spiegare e mostrare le tecniche e le terapie dei maestri del massaggio, dallo stretching, allo shiatzu, dal massaggio svedese al massaggio francese.
Digital Video
Versione italiana.
Lire 59.900

CORSI DI LINGUA

Corso di Inglese I livello

Versione originale.
Lire 490.000

Corso di Inglese II livello

Versione originale.
Lire 490.000

Corso di Inglese III livello

Versione originale.
Lire 490.000

Corso di Francese I livello

Versione originale.
Lire 490.000

Corso di Francese II livello

Versione originale.
Lire 490.000

Corso di Francese III livello

Versione originale.
Lire 490.000

Corso di Tedesco I livello

Versione originale.
Lire 490.000

Corso di Tedesco II livello

Versione originale.
Lire 490.000

Corso di Tedesco III livello

Versione originale.
Lire 490.000

GROLIER HACHETTE INTERNATIONAL

Programma Multimediale Grolier Hachette per CD-i

IL FUTURO DELL'ENCICLOPEDIA È GIÀ QUI

Immagina di consultare l'Enciclopedia Elettronica
Multimediale Grolier in lingua italiana.
21 volumi, pari a 10.500 pagine,
in un unico Compact Disc interattivo.
32.000 voci, decine di filmati a pieno schermo,
migliaia di immagini, brani musicali, discorsi celebri,
mappe geografiche... disponibili in un istante
sullo schermo del tuo televisore,
grazie al lettore CD-i Philips.
E le ricerche?
Semplici e intuitive, per
soddisfare subito ogni tua
esigenza di informazione,
in famiglia, sul lavoro,
a scuola, ma anche per farti
divertire con l'esplorazione
dell'universo interattivo.
E non è ancora tutto!
Il Programma Multimediale
Grolier Hachette ti offre pure un piano completo
di aggiornamenti annuali e i 21 volumi a stampa
dell'Enciclopedia Italiana Grolier, se la desideri.
E poi un ampio catalogo di altri titoli multimediali,
tutti da guardare, e l'accesso al Centro Ricerche
Monografiche di Danbury, Connecticut (USA)...
Solo una grande casa editrice internazionale
come Grolier Hachette poteva offrirti un servizio
d'informazione così ricco e innovativo!

Vincitore della targa A.I.M.
Associazione Italiana per la Multimedialità

GROLIER HACHETTE INTERNATIONAL

Il sapere nella sua forma più moderna.

Per sapere come abbonarti al Programma Multimediale Grolier Hachette, contatta senza alcun impegno
Grolier Hachette International S.p.A. - 20144 Milano, via C. Salutati 7 - tel. 02/48.01.39.95 fax 02/48.17.745

Copyright © 1994 Grolier Hachette International S.p.A. - Copyright © 1994 Digimail S.r.l. for Format & Layout
Copyright © 1994 Grolier Hachette International S.p.A.
IL FOTOGRAMMA - 039/2012352

Disco	Titolo	Interprete	Autori
1	29 Settembre	Equipe 84	Angiolini-Battisti-Mogol
1	Che sara'	Jose' Feliciano	Pes-Sbriccioli-Migliacci-Greco
1	Ci vorrebbe un amico	Antonello Venditti	Venditti
1	Fiore di Maggio	Fabio Concato	Concato
1	Generale	Francesco De Gregori	De Gregori
1	La donna cannone	Francesco De Gregori	De Gregori
1	Oh Carol	Neil Sedaka	Sedaka
1	Sapore di sale	Gino Paoli	Paoli
1	Una rotonda sul mare	Fred Bongusto	Bongusto-Faleri-Vallerani-Migliacci
1	Vita spericolata	Vasco Rossi	Rossi-Ferro
2	Attenti al lupo	Lucio Dalla	Dalla-Cellamare
2	Bollicine	Vasco Rossi	Rossi
2	Diana	Paul Anka	Anka
2	Donne	Zucchero	Salerno-Zucchero
2	Only you	Platters	Ram-Rand
2	Sara	Antonello Venditti	Venditti
2	Senza luce	Equipe 84	Brooker/Ried-Carrera/Rapetti
2	Senza una donna	Zucchero	Zucchero
2	Tanta voglia di lei	Pooh	Facchinetti-Negrini
2	Viva la mamma	Edoardo Bennato	Bennato
3	4-3-1943	Lucio Dalla	Dalla
3	Azzurro	Adriano Celentano	Pallavicini-Conte
3	Buona notte fiorellino	Francesco De Gregori	De Gregori
3	Domenica bestiale	Fabio Concato	Concato
3	Gloria	Umberto Tozzi	Bigazzi-Tozzi
3	Il gatto e la volpe	Edoardo Bennato	Bennato
3	La mia banda suona il rock	Ivano Fossati	Fossati
3	Questo piccolo grande amore	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio
3	Sotto il segno dei pesci	Antonello Venditti	Venditti
3	Ti pretendo	Raf	Bigazzi-Raf-Albini
4	Cosa restera' degli anni 80	Raf	Bigazzi-Raf-Dati
4	Dedicato	Loredana Berte'	Fossati
4	Grazie Roma	Antonello Venditti	Venditti
4	Guido piano	Fabio Concato	Concato
4	In questo mondo di ladri	Antonello Venditti	Venditti
4	O sole mio	Vari	Di Capua
4	Sono solo canzonette	Edoardo Bennato	Bennato
4	Svalutation	Adriano Celentano	Pallavicini-Beretta-Celentano-Santercole
4	Ti amo	Umberto Tozzi	Bigazzi-Tozzi
4	Yesterday	Beatles	Lennon-McCartney
5	Anna e Marco	Lucio Dalla	Dalla
5	Apriti cuore	Lucio Dalla	Dalla
5	Balla balla ballerino	Lucio Dalla	Dalla
5	Caruso	Lucio Dalla	Dalla
5	Com'e' profondo il mare	Lucio Dalla	Dalla
5	Cosa sara'	Lucio Dalla	Dalla-Cellamare
5	Disperato erotico stomp	Lucio Dalla	Dalla
5	L'anno che verra'	Lucio Dalla	Dalla
5	Piazza grande	Lucio Dalla	Dalla-Cellamare-Bardotti
5	Stella di mare	Lucio Dalla	Dalla
6	Champagne	Peppino Di Capri	Di Francia-Iodice-Depsa
6	Fatti mandare dalla mamma	Gianni Morandi	Migliacci-Enriquez
6	I just called to say I love you	Stevie Wonder	Wonder
6	I Watussi	Edoardo Vianello	Rossi-Vianello
6	L'isola che non c'e'	Edoardo Bennato	Bennato
6	La mia vita	Frank Sinatra	Francois-Revaux-Carrera-Lo Vecchio
6	Let's twist again	Duane Eddy	Man-Apple
6	Mai ti lascio	Tom Jones	Mason-Reed

Disco	Titolo	Interprete	Autori
6	New York New York	Liza Minnelli	Kander
6	Twist and shout	Beatles	Medley-Russel
7	Bella senz'anima	Riccardo Cocciante	Cassella-Luberti-Cocciante
7	Celeste nostalgia	Riccardo Cocciante	Mogol-Cocciante
7	Gente di mare	Raf-Umberto Tozzi	Bigazzi-Tozzi-Rieoli
7	Il mondo	Jimmy Fontana	Meccia-Fontana-Pes
7	Margherita	Riccardo Cocciante	Cocciante-Luberti
7	On my own	Nikka Costa	Gore
7	Sei diventata nera	Edoardo Vianello	Romano-Biggiero-Cassano-Minerbi
7	Te lo leggo negli occhi	Dino	Endrigo-Bardotti
7	Un albero di 30 piani	Adriano Celentano	Celentano
7	Una lacrima sul viso	Bobby Solo	Pattarini-Mogol
8	...Una canzone per te!?	Vasco Rossi	Rossi
8	Cervo a primavera	Riccardo Cocciante	Mogol-Cocciante
8	Georgia on my mind	Charles Ray	Carmichael
8	Grande grande grande	Mina	Testa-Renis
8	Love letters in the sand	Pat Boone	Coots
8	Lugano addio	Ivan Graziani	Graziani
8	Occhi di ragazza	Gianni Morandi	Bardotti-Baldazzi-Dalla-Franceschini
8	Pazza idea	Patty Pravo	Monti-Gigli-Dossena-Ullu
8	Primavera	Riccardo Cocciante	Luberti-Cocciante
8	Tu sei il mio amico carissimo	Riccardo Cocciante	Mogol-Cocciante
9	...E la luna busso'	Loredana Berte'	Pace-Avogadro-Lavezzi
9	Chi fermera' la musica	Pooh	Negrini-Facchinetti
9	Esperanza d'escobar	Armando De Razza	De Razza-Ghini-De Razza
9	Feelings	Morris	Morris-Gaste
9	Lady Barbara	I Proeti	Savio-Bigazzi
9	Lisa dagli occhi blu	Mario Tessuto	Bigazzi-Cavallaro
9	Luna	Gianni Togni	Morra-Togni
9	Maledetta primavera	Lorella Goggi	Cassella-Savio
9	Montagne verdi	Marcella	Bigazzi-Bella
9	Pensiero	Pooh	Negrini-Facchinetti
10	24 mila baci	Adriano Celentano	Fulci-Vivarelli-Celentano
10	Chi non lavora non fa l'amore	Adriano Celentano	Beretta-Del Prete-Celentano
10	Il ragazzo della Via Gluck	Adriano Celentano	Beretta-Del Prete-Celentano
10	Il tempo se ne va	Adriano Celentano	Minellono-Mori-Cutugno
10	Il tuo bacio e' come un rock	Adriano Celentano	Vivarelli-Fulci-Celentano
10	La coppia piu' bella del mondo	Adriano Celentano-Claudia Mori	Beretta-Del Prete-Conte
10	Soli	Adriano Celentano	Minellono-Cutugno
10	Sotto le lenzuola	Adriano Celentano	Beretta-Del Prete-Celentano
10	Una carezza in un pugno	Adriano Celentano	Beretta-Del Prete-Santercole
10	Viola	Adriano Celentano	Beretta-Del Prete-De Luca
11	Abbronzatissima	Edoardo Vianello	Rossi-Vianello
11	Amore bello	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
11	Cuando calienta el sol	Los Marcellos Ferial	C. Rigual-Martinoli-M. Rigual
11	Farfallina	Luca Carboni	Carboni
11	Perdere l'amore	Massimo Ranieri	Marrocchi-Artegiani
11	Pippo	Zucchero	Zucchero
11	Sabato pomeriggio	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
11	The great pretender	Platters	Ram
11	Vedrai vedrai	Luigi Tenco	Tenco
11	What a wonderul world	Louis Armstrong	Weiss-Thiele
12	Amico e'	Dario Baldan Bembo-Caterina Caselli	Giacomelli-Bongiorno-Baldan Bembo-Bardotti
12	Felicita'	Al Bano & Romina Power	Minellono-Farina-De Stefani
12	Grazie perche' (We've got tonight)	Gianni Morandi & Amii Stewart	Seger-Bardotti-Giacomelli
12	Non amarmi	Aleandro Baldi & Francesca Alotta	Bigazzi-Falagiani
12	Pregherei	Scialpi & Scarlett	Migliacci-Broad-Von Wollenmann-Scialpi
12	Siamo donne	Sabrina Salerno & Jo Squillo	Coletti

Disco	Titolo	Interprete	Autori
12	Si puo' dare di piu'	Morandi-Tozzi-Ruggeri	Bigazzi-Tozzi-Riefoli
12	Ti lascero'	Anna Oxa & Fausto Leali	Fasano-Berlincioni-Leali-Bardotti-Ciani
12	Figli di chi	Mietta & I Ragazzi di Via Meda	Nek-Isgro'-De Sanctis-Mietta
12	Vattene amore	Amedeo Minghi & Mietta	Minghi
13	Acqua azzurra acqua chiara	Lucio Battisti	Battisti-Rapetti
13	Amico	Renato Zero	Renatozero-Evangelisti-Baldan Bembo
13	Cuccurruccucu	Franco Battiato	Pio-Battiato
13	Hanno ucciso l'uomo ragno	883	Repetto-Pezzali
13	Il peperone	Edoardo Vianello	Rossi-Vianello
13	L'italiano	Toto Cutugno	Cutugno-Minellono
13	La forza della vita	Paolo Vallesi	Vallesi-Dati
13	Luglio	Riccardo Del Turco	Bigazzi-Del Turco
13	Non si puo' morire dentro	Gianni Bella	Bigazzi-Bella
13	Ogni volta	Vasco Rossi	Rossi
14	Chissa' se mi pensi	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
14	Con tutto l'amore che posso	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
14	E tu	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
14	Io me ne andrei	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
14	Mia liberta'	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
14	Poster	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
14	Quante volte	Claudio Baglioni	Baglioni
14	Ragazza di campagna	Claudio Baglioni	Baglioni-Coggio-Baglioni
14	Signora Lia	Claudio Baglioni	Baglioni
14	Solo	Claudio Baglioni	Baglioni
15	Balliamo sul mondo	Ligabue	Ligabue
15	Blue eyes	Elton John	E. John/Osborne
15	Bocca di rosa	Fabrizio De Andre'	De Andre'-Reverberi
15	Honesty	Billy Joel	Joel
15	Hotel California	Eagles	Felder-Henley-Frey
15	Il cielo in una stanza	Gino Paoli	Paoli
15	Like a virgin	Madonna	Steinberg-Kelly
15	Luci a San Siro	Roberto Vecchioni	Lo Vecchio-Vecchioni
15	Stand by me	Ben E. King	King-Stoller/Leiber
15	Vado al massimo	Vasco Rossi	Rossi
16	All night long	Lionel Richie	Richie
16	As time goes by	Frank Sinatra	Hupfeld
16	Blue suede shoes	Elvis Presley	Presley-Perkins
16	Come il sole all'improvviso	Zucchero	Paoli/Zucchero
16	Donna Felicita'	I Nuovi Angeli	Vecchioni-Lo Vecchio-Pareti
16	Just the way you are	Billy Joel	Joel
16	La isla bonita	Madonna	Ciccone-Leonard-Geitch
16	Margherita non lo sa	Dori Ghezzi	Avogadro-Prudente
16	Quattro amici	Gino Paoli	Paoli
16	Storie di tutti i giorni	Riccardo Fogli	Fabrizio-Fogli-Morra
17	C'e' chi dice no	Vasco Rossi	Rossi-Solieri
17	Ci sara'	Al Bano & Romina	Minellono-Farina
17	Dancing queen	Abba	B. Andersson-S. Anderson-Ulvaeus
17	Daniel	Elton John	Elton John-Taupin
17	Diamante	Zucchero	Zucchero-De Gregori
17	Malinconia	Riccardo Fogli	Fogli-Morra-Fabrizio
17	No woman no cry	Bob Marley & the Wailers	Ford
17	Sailing	Rod Stewart	Sutherland
17	Terra promessa	Eros Ramazzotti	Ramazzotti-Salerno-Brioschi-Ramazzotti
17	Year of the cat	Al Stewart	Stewart-Wood

144.22.09.45*

SCAMBIOGIOVANI

Il NUOVO servizio di <u>messaggeria privata</u> Xenia:

... vuoi parlare con tutti i redattori della tua rivista?
... vuoi conoscere nuovi amici?
... vuoi avere in antemprima novità e anticipazioni?
... vuoi vendere, scambiare o acquistare software, hardware o altro?
Adesso PUOI FARE TUTTO QUESTO IN TEMPO REALE grazie al NUOVO <u>servizio messaggeria</u> della Xenia Edizioni, il sistema più VELOCE, DISCRETO, LIBERO E ANONIMO di scambiarsi messaggi di ogni genere!
Potrai persino CREARE UNA TUA CASELLA VOCALE PERSONALE per poter ricevere e inviare messaggi a chi vuoi e come vuoi!

Se vuoi lasciare dei MESSAGGI PRIVATI allo 'staff' della Xenia
ecco l'elenco delle nostre caselle vocali:

Stefano "Zio" Gallarini 2000	Raffaele "Raffo" Sogni 2005
Francesco Gambino 2001	Bonaventura "BDB" Di Bello.....2006
Stefano Petrullo.....2002	Emanuele "Shin" Scichilone 2007
Roberta Zampieri.....2003	Andrea Della Calce 2008
Bova Byte 2004	Tutti gli Altri.....2009

PROVA SUBITO IL NUOVO SERVIZIO SCAMBIOGIOVANI: TI ASPETTIAMO!

* Questo servizio costa SOLO 635 lire al minuto + IVA

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

COME TI ENTRO NEL CASTELLO E TI LIBERO DAPHNE

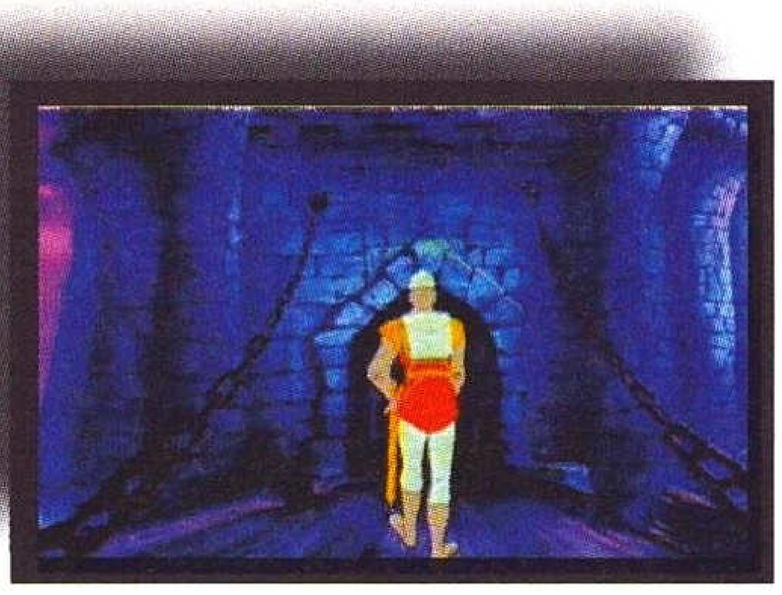
Volete risolvere Dragon's Lair senza grandi problemi? Benissimo, tenete la rivista sotto mano, inserite il CD-i e cominciate a giocare.

L'INGRESSO AL CASTELLO

Appena Dirk si avventura sul ponte un mostro cerca di stritolarlo. Premete un tasto sul joypad e Dirk sfodererà la sua spada. Dirk a questo punto correrà dentro al castello dove resterà bloccato. Non appena il pavimento davanti a Dirk comincia a crollare muovete in basso il joypad (verso di voi) e quando la porta a destra si illumina di giallo, andate da quella parte e sarete salvi.

IL POLIPO GIGANTE VERDE

Non appena vedrete il tentacolo del polipo premete il tasto per usare la spada. La parete davanti a voi si illuminerà e quindi portate Dirk in quella posizione. Ora lampeggerà la porta a destra e quindi muovetevi a destra. La salvezza è adesso sulle scale che lampeggeranno, muovetevi quindi verso di voi. Ora si illuminerà il tavolino a sinistra e quindi dovrete andare in quella direzione e a quel punto andate in avanti verso la porta.



LA STANZA DEI SERPENTI

Avvolto nella nebbiolina Dirk si accorge di un grosso serpente che ucciderete premendo il tasto per usare la spada. Un altro serpente apparirà a destra e dovrete premere ancora il tasto azione. Ora un altro serpente arriverà ma si illuminerà anche un teschio appeso a una corda: premete in avanti e sarete salvi.

LE CORDE E IL FUOCO

Dirk si trova su una piattaforma che rientra nel muro e quando sta per cadere andate a destra verso la corda. Poiché quest'ultima è infuocata dovrete andare ancora per tre volte in quella direzione per passare di corda in corda e mettervi in salvo.

ATTENZIONE! Alcune scene potranno esservi mostrate specchiate e quindi quando si parla di destra dovrete considerare la sinistra e viceversa.

LA PISCINA COI SERPENTI

Dirk è in una stanza circolare con al centro una piscina e il pavimento comincia a sparire sulla sinistra e quindi andate a destra. Ora andate avanti per evitare i coltelli e poi buttatevi a sinistra per non cadere nel baratro che si sta formando e a quel punto non vi resta che buttarvi nella piscina portandovi avanti. Subito incontrerete dei serpenti d'acqua che eviterete scappando a destra. Ora il terreno cederà nuovamente e dovrete scappare in avanti. Un ragnone spunterà dal soffitto e quindi dovrete premere il tasto per usare la spada. Ora Dirk andrà a sinistra e si troverà fra due pietre che si avvicinano. Portate il vostro personaggio in avanti e uscirete vivi.

LA PENTOLA DEI MOSTRI

Appena Dirk entrerà nella stanza un liquido verde uscirà dalla pentola: andate avanti. Ora Dirk esaminerà una provetta dalla quale uscirà un mostro: premete il tasto azione. Portate adesso Dirk verso di voi per evitare la melma e quando un altro mostro uscirà dalla pentola usate la spada. Ora il liquido verde riempirà la stanza di nuovo e voi dovrete scappare a destra.

I MOSTRI VIOLA

Dirk si trova in trappola con un mostro viola che lo coglie alle spalle: usate la spada per farlo sparire. Ora andate avanti verso le scale per sfuggire ad altri due mostri ma altri due vi appariranno davanti e ancora dovrete usare la spada. Per fuggire andate avanti e uscirete dalla stanza.

LE SCALE CHE FANNO SCIVOLARE

Appena Dirk inizia a scendere le scale queste si trasformano in uno scivolo e voi vi porterete in salvo andando a sinistra. Non appena però arriverete al buco nel pavimento un mostro viola (ricordate quello che avete incontrato all'entrata del castello?) vi colpirà: uccidetelo con un colpo di spada e poi andate a sinistra per evitare gli altri tentacoli. Ora l'acqua sta per sommergervi e una catena a destra si illuminerà: non seguitela e piuttosto andate nel buco a sinistra per mettervi in salvo.

IL FABBRO INFUOCATO

Attorniato dal fuoco sul pavimento Dirk sta per essere ucciso da una spada infuocata: usate la spada per scongiurare il pericolo. Ripetete quest'azione per eliminare la mazza che sta per colpirvi e poi andate a sinistra per evitare l'incudine che sta per arrivare verso di voi. Ora a colpirvi sarà una lancia e dovrete premere il tasto azione per scansarla. Dirk a questo punto si metterà a dare una scaldatina alla sua spada ma il fabbro di pietra comincerà a muoversi: usate la spada per farlo fermare.

HELP

LE MAZZE ROTANTI
Due mazze rotanti si trovano davanti a Dirk. Andate in avanti per superarle. Ora il vostro eroe si troverà davanti alla morte che dovrete colpire usando la spada. Portate adesso il joystick verso di voi per evitare le spine e poi spingete in avanti per uscire dalla porta che nel frattempo si è aperta.

LA STANZA DEL TURBINE
Dirk vede Daphne rapita e l'insegue ma non appena si apre la porta un turbine di vento lo inghiotte. C'è un diamante davanti a lui, ma una porta a destra lampeggia: andate in quella direzione e uscirete vivi.

LA PARETE CHE SI CHIUDE
Portate Dirk avanti per scappare dalla parete.

LA STANZA DI FUOCO
Dirk entra in una stanza e vede una fessura a sinistra che subito viene bloccata da una panca. Il fuoco comincia a invadere la stanza e dovrete scappare a destra per non bruciarvi. Ma il fuoco incalza e per evitarlo dovrete andare avanti (premete in su il joypad). Ancora fuoco, ma voi lo eviterete andando in basso. Infine il tavolo a sinistra lampeggerà e voi dovrete andare in quella direzione.

IL CAVALLO PAZZO
Appena Dirk monta il cavallo di latta questo inizierà a muoversi: andate a destra per evitare di venire bruciati dal fuoco e poi andate a sinistra. Muovetevi ancora a destra e infine a sinistra tre volte.

IL CAVALIERE ELETTRICO
Dirk entrerà in una stanza a scacchi giusto per sentire piangere Daphne ma improvvisamente un cavaliere nero gli apparirà davanti e il pavimento inizierà a dare scariche elettriche. Andate a sinistra, poi destra e poi dritto. Ora andate a destra, sinistra, destra e ancora sinistra. Infine vi ritroverete davanti al cavaliere nero e dovrete usare la spada per sconfiggerlo.

IL PAVIMENTO INSTABILE
Dirk camminerà in una stretta stanza col pavimento a scacchi e appena un pezzo di questo sparirà muovete il joypad verso di voi per raggiungere una posizione più sicura. Andate ancora verso il basso quando il pezzo a destra sparirà e poi portate Dirk in avanti per non cadere nel

buco. Infine andate a sinistra per uscire dalla stanza.

IL TRONO MAGNETICO
La spada e l'elmetto di Dirk saranno irrimediabilmente attratti dal trono ma il pavimento emana scariche elettriche. Andate a destra e poi in avanti e poi di nuovo a destra verso il trono. Recuperate le vostre cose riandate a destra per uscire (notate il capello sulla porta! E' un problema di pellicola che c'è sin dal gioco originale su videodisco!!!).

LE RAPIDE
Cammina e cammina Dirk si ritrova in una botte su delle rapide. Seguendo i lampeggiamenti delle grotte andate a destra, poi sinistra, destra e ancora sinistra. Ora sarete nella stanza delle rapide dove dovrete andare avanti quattro volte. Vi ritroverete nella stanza dei gorghi e qui dovrete andare a sinistra, destra, sinistra, destra. Usciti dall'acqua andate a sinistra per prendere la catena e uscire.

GLI UOMINI DI LAVA
Appena Dirk entra nella palude di lava verrà accerchiato da degli esseri di fango. Usate la spada e questi verranno colpiti senza però che gli facciate alcun danno. Andate a sinistra e questi cercheranno di buttarvi nella lava. Ora andate dritti per evitare il geyser e poi andate a destra per evitare l'altro. Andate in avanti per buttarvi nell'acqua e poi andate avanti altre tre volte per fuggire.

IL CAVALIERE NERO
Un cavaliere nero a cavallo sta per colpire il vostro eroe e voi dovrete buttarvi a sinistra. Appena il cavaliere ritorna buttatevi ancora a sinistra. infine buttatevi a destra verso il buco della salvezza.

LE SFERE GIGANTI
Dovrete scappare dalle sfere che vi inseguono: portate Dirk verso di voi sei volte per evitare di essere schiacciati.

LE GRATE D'ACCIAIO
Non appena Dirk entra nella galleria una grata d'acciaio si chiude dietro di lui: andate dritti due volte per fuggire. Ora Dirk deve attraversare un ponte senza essere colpito dalla lava. Andate a sinistra quando il geyser non sta eruttando.

LA STANZA DEL DRAGO
Dirk è nella stanza del drago che sta dormendo: andate a sinistra per evitare che la pila di oggetti cada e svegli il drago. Dirk si muoverà un po' maldestramente e sveglierà il drago: andate a sinistra per evitare il suo alito troppo caldo. Il drago riprenderà a dormire perché non ha visto Dirk che dovrà però evitare di far cadere un'altra pila di oggetti andando verso sinistra. Dopo che Daphne avrà dato le sue istruzioni al vostro eroe dovrete scappare dalle mani del drago che inizierà a darvi la caccia spostandovi a sinistra e poi scappate in avanti. Ora vi ritroverete ancora intrappolati e potrete scappare solo andando verso di voi. Andate a destra per evitare il soffio del drago e vedrete la spada magica. Andate in avanti e raggiungerete la spada e poi spostatevi a sinistra. Usate la spada per fermare il drago, poi gettatevi a sinistra e poi utilizzate nuovamente la spada per uccidere il drago.

Stefano Gallarini

Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i

Club

PHILIPS

da ritagliare

ENTRA NEL FANTASTICO MONDO CD-i PHILIPS

Compila il questionario e spedisci la cartolina in busta chiusa. Entrerai a far parte del CLUB CD-i!

Quali titoli ti interessano di più?

- ❒ Bambini
- ❒ Arte & Cultura
- ❒ Hobby & Viaggi
- ❒ Musica
- ❒ Videogiochi

Quanti titoli hai già acquistato?

_____

Qual è il titolo che ti è piaciuto di più?

_____

Nome

Cognome

Via

C.a.p.

Città

Età

Professione

Tel.

da ritagliare

Se vuoi ricevere senza alcun impegno informazioni sul CD-i o per ricevere il catalogo aggiornato invia questo tagliando in busta chiusa a:

PHILIPS SERVIZIO CONSUMATORI
CASELLA POSTALE 11099 - 20111 Milano
Oppure telefona al numero verde: 167-820026

NOME E COGNOME

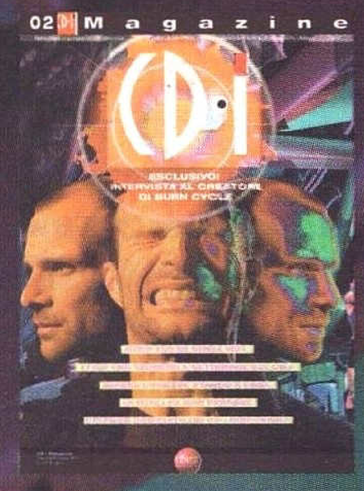
INDIRIZZO

CAP

CITTÀ

ETÀ

NUMERO TEL.



Editore:

Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

Direttore Responsabile:

Roberto Ferri

Direttore Esecutivo:

Stefano Gallarini

Caporedattore:

Matteo Abis

Assistente alla Redazione:

Emanuele Scichilone

Redattori:

Babic
John Garret
Lo Zio
Luca Reynaud
Stefanomaria De Carlo
Teo
Tex

Segretaria di Redazione:

Roberta Zampieri

Redazione:

Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano.

Per contattarci:

Redazione (02) 87.85.11 (sei linee R.A.) - Fax (02) 87.85.67 - Linea Non Stop 144.22.09.45 (635 Lire al min. + IVA).

Progetto grafico e impaginazione:

Designer Bellafante Angelo Milano - Tel. (02) 21.55.447

Fotolito:

Litomilano - Brugherio (MI)

Stampatore:

Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionaria di Pubblicità:

Spaziotre - P.le Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55/77

Distribuzione:

ME.PE. S.p.A. - V.le Famagosta, 75 20124 Milano
Pubblicazione mensile in attesa di registrazione - pubblicità inferiore al 50%

SCOOP ON

DRAGON'S LAIR II

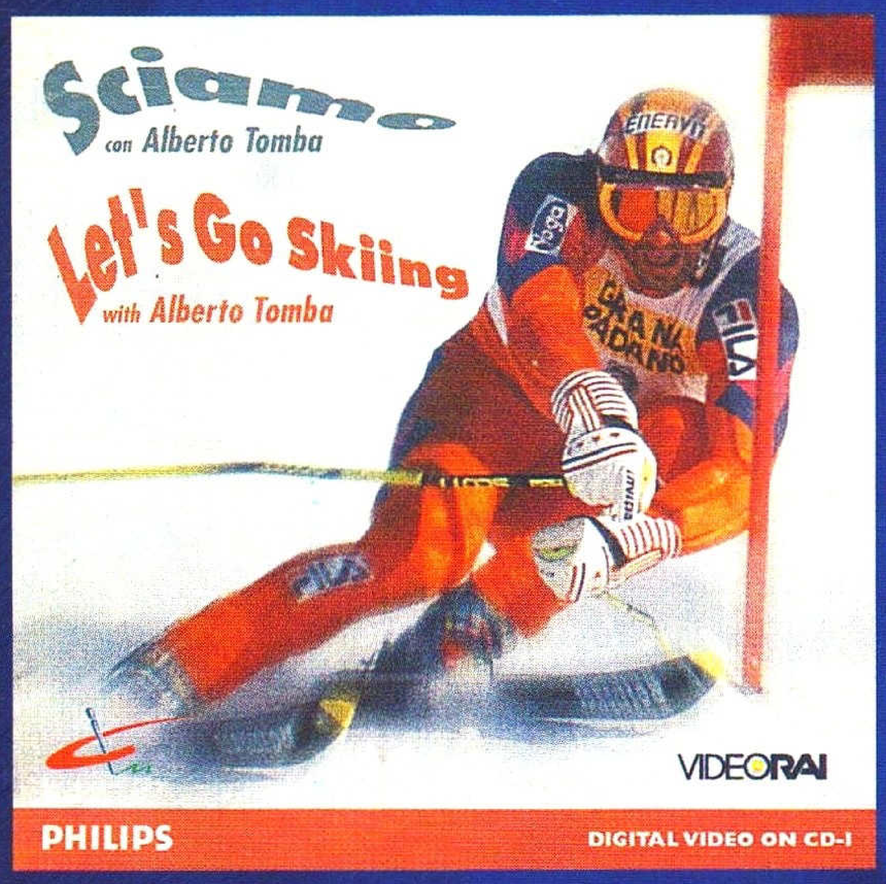
Il povero Dirk é ora felicemente sposato. Ma il suo destino é sfortunato. Daphne viene nuovamente rapita e i nemici ora sono due, Mordroc e la malefica e bisbetica suocera di Dirk che non gli dà un attimo di tregua.

Con la grafica tridimensionale la fantasia supera la realtà! I personaggi si muovono come i cartoni animati di un film.

Versione originale.

Istruzioni in italiano.

N. catalogo ***810 0127***



SCIAMO CON ALBERTO TOMBA

In questo corso di sci multimediale, gli istruttori della FISI vi guidano alla scoperta degli elementi tecnici e stilistici del grande sci e Alberto Tomba è il dimostratore degli argomenti dedicati all'agonismo, e vi dà consigli che riguardano le lezioni e lo sci di tutti i giorni, dallo spazzaneve, alla serpentina, allo sci in neve fresca. E in più un glossario dei termini dello sci, con filmati e disegni tridimensionali.

Versione italiano/inglese.

N. catalogo ***810 0236***

GRANDI NOVITÀ CD-i

LEMMINGS 1

I Lemmings sono animaletti graziosi, ma assai poco intelligenti. Corrono rischi di ogni genere: cadono dai dirupi, finiscono in acqua, sbattono contro i muri, cascano nelle trappole... Il tuo compito consiste nell'assisterli, fornendo loro abilità e poteri che li aiuteranno a sopravvivere.

120 livelli di difficoltà. Non c'é rischio di annoiarsi!

Versione originale. Istruzioni in italiano.

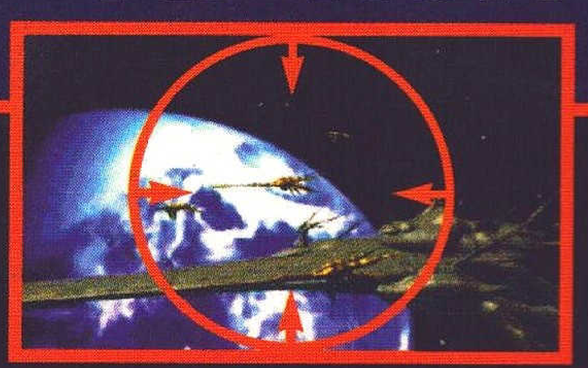
N. catalogo ***810 0205***

Philips Media

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167-820026

PHILIPS

DISPONIBILE SU CD-i E SU CD-ROM



CHAOS CONTROL

35 minuti di grafica 3-D

COMBATTI PER LA LIBERTÀ!
MANTIENI IL CONTROLLO...

CD-i

CD-i DIGITAL VIDEO

Philips Media

LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA NUMERO VERDE 167-820026

PHILIPS